LA PRIMERA REVISTA DE JUEGOS EN ESPAÑA

INCLUYE 1 CD-ROM

MicroManía

Sólo para adictos

www.hobbypress.es/MICROMANIA

AÑO XVII - Número 77 - 650 PTAS/ 3,91 €



AVANCE

Star Wars Battleground

¡¡Primeras imágenes y entrevista exclusiva!!

PATAS ARRIBA

Mechwarrior 4 y The Ward

Todo lo que necesitas saber para llegar al final

MEGAJUEGO

Anachronox

Explosión de rol en PC

Vuelve tu peor pesadilla

ALONE IN THE DARK

¡¡ Ahora sí tendrás miedo!!

HOBBY PRESS

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

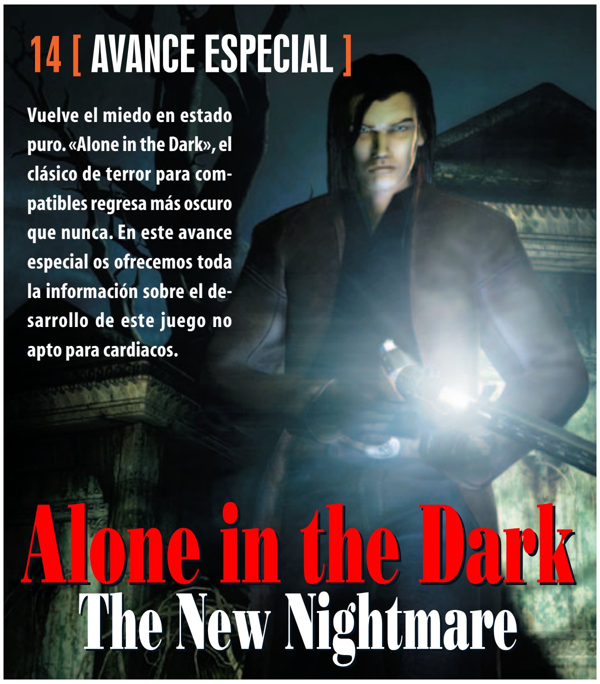
En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Micromanía Sólo para adictos

AÑO XVII - TERCERA ÉPOCA - Número 77

650 PTAS/3.91€

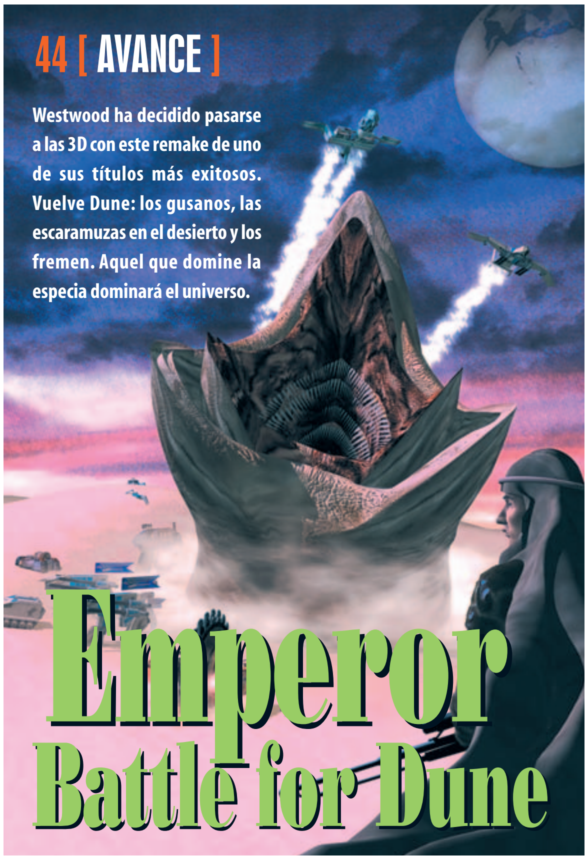
14 [AVANCE ESPECIAL]



Vuelve el miedo en estado puro. «Alone in the Dark», el clásico de terror para compatibles regresa más oscuro que nunca. En este avance especial os ofrecemos toda la información sobre el desarrollo de este juego no apto para cardiacos.

Alone in the Dark
The New Nightmare

44 [AVANCE]



Westwood ha decidido pasarse a las 3D con este remake de uno de sus títulos más exitosos. Vuelve Dune: los gusanos, las escaramuzas en el desierto y los fremen. Aquel que domine la especia dominará el universo.

Emperor
Battle for Dune

20 [REPORTAJE]



Viaje al imperio de los videojuegos

Hemos ido a ver a los chicos de Empire Interactive y nos hemos traído mucha información sobre sus nuevos proyectos, entre los que se encuentra el trepidante «House of the Dead 2» o el original «Ghost».

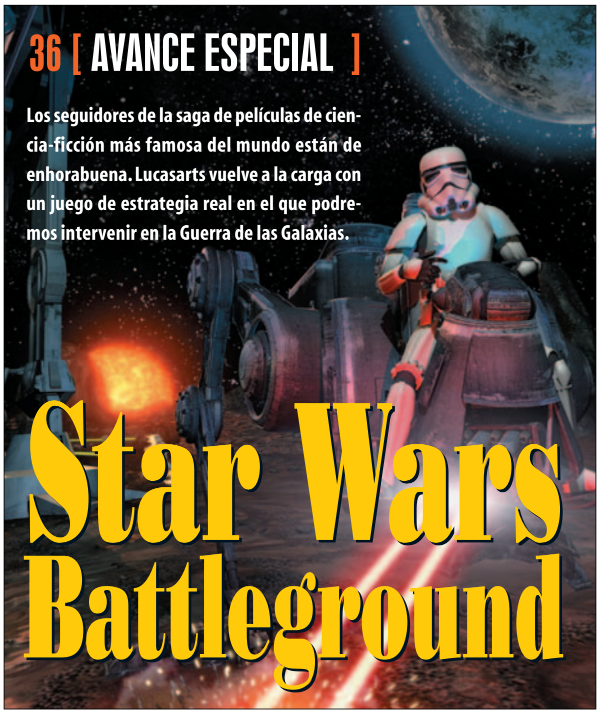
66 [ZONA ONLINE]



Anarchy
online

Ya está aquí la segunda generación de JDR online en mundos persistentes. «Anarchy Online», ambientado en un mundo futurista, se nos presenta como un juego al que habrá que tener muy en cuenta. Hemos probado la beta y os contamos todo lo que hemos visto.

36 [AVANCE ESPECIAL]



Los seguidores de la saga de películas de ciencia-ficción más famosa del mundo están de enhorabuena. Lucasarts vuelve a la carga con un juego de estrategia real en el que podremos intervenir en la Guerra de las Galaxias.

Star Wars
Battleground

79 [PUNTO DE MIRA]

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redacción
Pablo Leceta, Luis Escribano, Jorge Portillo, Ignacio Cuezva

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

On Line
Lina Álvarez

Secretaria de Redacción
Sonia Luengo

Colaboradores
F. Herrera, J. A. Pascual, S. Erice, X. Marcé, Ventura y Nieto, E. Bellón, Roberto Lorente, C. Plata, G. Saiz, C. Nuzzo, A. Trejo, G. Pérez, D. Castañón, A. Do Pazo, Derek de la Fuente (U.K.)

Edita

HOBBY PRESS

Director General
Carlos Pérez

Directora de Publicaciones
Mamen Perera

Directores Editoriales
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Director Comercial
Javier Tallón

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Directora de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Nuria Sancho, Jefe de Publicidad
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES:
Gemma Celma, Jefe de Publicidad
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **María Luisa Cobián**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco, Miguel Vigil

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones: Tel.: 902 120341/2 Fax: 902120447

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130
Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final
Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo,
Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Avenida Gráfica**
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid
Madrid Tel.: 91 680 20 03

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

8/2001

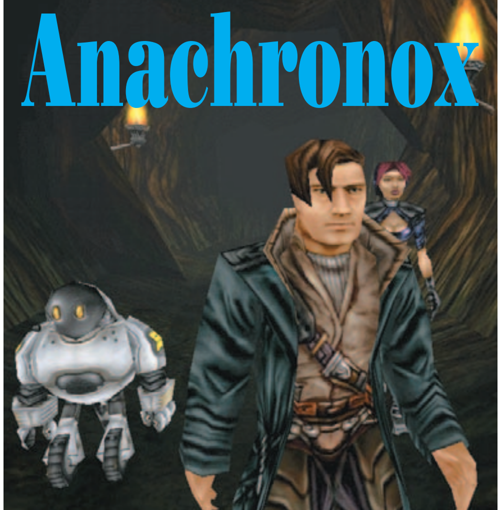
Printed in Spain

ARI Asociación de Revistas de Información

AS GRUPO AXEL SPRINGER

HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

Anachronox



Para todos los aficionados al rol más puro llega este excelente título. Un detective venido a menos será nuestro protagonista en una epopeya espacial, aunque por supuesto no irá solo. ¿Cuál es el secreto que oculta el inmenso planeta Anachronox?

Mechwarrior 4 Vengeance



Tu clan ha sido masacrado y tus territorios invadidos. Es hora de ponerse a los mandos de tu mech. Para facilitarte la tarea hemos confeccionado esta extensa guía con todas las misiones.



Este mes en nuestro CD ROM encontraréis la demo de «Arcanum», además de las de otros juegos como «Legend of Might and Magic», «Conflic Zone», o «Z Steel Soldiers». Además os ofrecemos las previews de «Submarine Titans» y «Startopia» para que vayáis viendo las excelencias de estos dos grandes juegos. Y todo ello junto a las actualizaciones que cada mes os venimos ofreciendo desde Micromanía.

Editorial

Su majestad el E3

Todos los años, por estas fechas, se celebra la feria más importante en el mundo de los videojuegos. Todas las compañías de software que tienen algo que decir, acuden sin falta a esta cita anual; todas las desarrolladoras que tienen entre manos proyectos importantes, esperan a presentar las primeras imágenes, las primeras betas, en este festival del entretenimiento. Cuando tengáis en vuestras manos este número de Micromanía, ya habrá concluido todo, y nosotros habremos vuelto de nuestro viaje, la edición de este año se ha celebrado en Los Angeles, cargados hasta arriba con la información de todos los proyectos importantes que irán viendo la luz a lo largo del año, y que os ofreceremos con todo lujo de detalle, para que no os perdáis nada, en el número del próximo mes.

Mientras tanto, a pesar de la calma que ha reinado en el sector en las últimas semanas, hemos encontrado muchos títulos de interés. Nuestro megajuego de este mes, «Anachronox», reproduce todos los elementos que definen un juego de rol, en el sentido más nipón del término: una historia muy cuidada, un universo atractivo, combates por turnos, exploración de escenarios, infinidad de NPC´s... Y todo ello dedicado especialmente para compatibles. Muy recomendable si siempre has mirado con envidia las grandes sagas del género en las consolas.

Por otro lado, hemos visto el primero de la nueva generación de JDR online en mundos persistentes. «Anarchy Online» es la apuesta más ambiciosa de Funcom para la gran red. Está ambientado en un mundo futurista en el que dos bandos se enfrentan en una guerra sin fin por el control de un planeta. Además de aportar una nueva visión, lejos de las razas y las clases del rol más ortodoxo (el fantástico) incorpora muchas novedades al género.

Este número también ofrece títulos que gustarán a los aficionados a los juegos de terror. Por un lado encontraréis un avance especial sobre la nueva entrega de un clásico entre los clásicos, «Alone in the Dark». El regreso de este título sólo puede significar una cosa: miedo. «Shadowman: 2econd coming», es la alternativa en el género para los que prefieren vivir directamente en el lado salvaje de la vida, que diría Lou Reed. No nos cabe ninguna duda de que uno de estos dos títulos ha de helarte el corazón.

Y todo ello viene acompañado de los puntos de mira que mes a mes os venimos ofreciendo desde Micromanía, las secciones especializadas, las previews, las noticias, el suplemento con nuestras guías, y las demos exclusivas que encontraréis en nuestro CD-Rom. No está mal para ir abriendo boca...

La redacción

y además...

VIVENDI, el nuevo Señor de los Anillos

Vivendi Universal Publishing a través de su compañía subsidiaria Sierra Studios ha firmado un acuerdo con Tolkien Enterprises por el que adquiere en exclusiva todos los derechos para realizar juegos basados en los libros escritos por J. R. R. Tolkien, especialmente en las novelas El Hobbit y El Señor de los Anillos. En principio Sierra desarrollará juegos ambientados en la Tierra Media, el particular universo en el que se desarrollan los libros del genial autor británico, durante los próximos ocho años. El primero se titulara «La Compañía del Anillo» y esta prevista su aparición para principios del 2002, justamente después del estreno de las primera de las tres esperadísimas películas que sobre esta famosa trilogía están ahora mismo en rodaje.

DINAMIC sigue creciendo

Siguiendo con su línea de expansión más allá de nuestras fronteras, la compañía Dinamic Multimedia ha llegado a nuevos acuerdos que le permitirán distribuir algunos de sus productos en el mercado internacional. Así, Ubi soft se encargará de distribuir «Eurotour Cycling» en Francia, Holanda, Bélgica, Luxemburgo y Québec, Akei Interactive llevará «Grouch» y «M» a Gran Bretaña, Topware Polonia distribuirá «M» en este país de la Europa Oriental, y este mismo juego llegará nada menos que a China de la mano de Summit. Desde aquí le deseamos a Dinamic, como representante de la industria española del videojuego, la mejor de las suertes en esta aventura internacional

Los SETTLERS se expanden

El popular juego «The Settlers IV», que sólo en Alemania ya ha vendido más de 300 000 copias, va a ver aumentado su particular universo con la aparición sucesiva de un pack de misiones y una expansión.
El pack de misiones, que llegará a nuestro país en Septiembre, incluirá cinco nuevas campañas con un total de alrededor de 50 misiones. Además y por primera vez en la serie se incluirá un generador aleatorio de mapas, tanto individuales como para el modo multijugador, así como un completo editor que permitirá a cada jugador crear el diseño que desee. Otra novedad de este pack será la posibilidad de ajustar la velocidad del juego. En cuanto a la expansión, que aparecerá en toda Europa de manera simultánea en Noviembre, contará con una nueva tribu, los Troyanos, que poseerá una amplia experiencia y conocimiento en mecánica y demás cuestiones técnicas.

Los piratas de STAR TREK





La larga serie de títulos inspirados en la mítica serie de ciencia ficción Star Trek está a punto de verse incrementada con la próxima aparición de «Star Trek: Starfleet Command – Orion Pirates». Este nuevo título será una expansión de la serie «Starfleet Command», aunque será totalmente independiente y no requerirá ningún disco adicional para funcionar.
Entre las principales características del juego destacan la introducción de una nueva campaña de 12 misiones, así como de 26 misiones independientes. Además y por vez primera los jugadores tendrán la posibilidad de adoptar el papel de los Piratas de Orión. Su lanzamiento todavía no tiene fecha oficial pero al parecer es inminente.

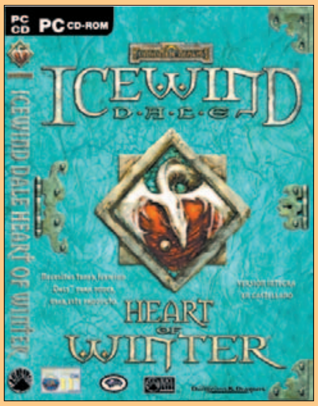
Guerras de ROBOTS





Uno de los programas que actualmente tiene más éxito en la televisión norteamericana es Robot Wars, un concurso en el que los participantes tienen que fabricar de forma doméstica pequeños robots que luego luchan entre sí para alzarse con el primer premio. Pues bien, inspirándose en este programa Io Productions está desarrollando «Smashbots», un interesante juego que mezcla el diseño con la lucha. Así, en una primera fase nuestra misión será diseñar un robot de combate a partir de las piezas disponibles, todas ellas bastante básicas y rudimentarias. Luego, en un entorno similar al de cualquier juego de lucha en 3D nuestro robot pasará a combatir contra el de nuestros oponentes para avanzar en la clasificación y además ganar nuevas piezas e importantes mejoras.
El juego aparecerá a mediados del año que viene para PC, PlayStation 2 y Xbox, y aunque las tres versiones serán muy parecidas habrá elementos exclusivos para cada una de ellas.

Heart Of Winter se expande ¡GRATIS!



En una iniciativa realmente meritoria Black Isle Studios ha hecho pública su intención de realizar una expansión para su popular juego de rol «Icewind Dale: Heart Of Winter», con la particularidad de que esta expansión se podrá descargar de Internet de manera totalmente gratuita. Esta expansión, que todavía carece de nombre, requerirá la instalación previa de «Icewind Dale» y de «Heart Of Winter» y tendrá un tamaño de alrededor de 75 MB. Al parecer incluirá una historia totalmente nueva e independiente de lo narrado en los juegos anteriores, así como nuevos objetos mágicos y enemigos. Está previsto que esté disponible en la página oficial de Interplay (www.inteplay.com) a principios de este mes.

Vuelve MYST

Presto Studios y Ubi Soft han anunciado de manera oficial la nueva continuación de la serie Myst, una de las de más éxito entre los aficionados de todo el mundo. El nuevo juego se llamará «Myst III: Exile» y aunque utilizará el mismo sistema de juego que las anteriores entregas, introducirá al parecer abundantes novedades, entre ellas cinco nuevas épocas para explorar y un nuevo personaje encarnado el actor Brad Dourif, nominado al Oscar por su trabajo en "Alguien voló sobre el nido del cuco". «Myst III» saldrá a la venta en nuestro país a principios de Septiembre.

ACTIVISION toma oxígeno

Activision ha presentado una nueva marca de actividad que responderá al nombre de Activision 02, bajo la cual sacará al mercado toda su línea de deportes de acción. Con esta marca la compañía estadounidense pretende reforzar su posición en el mercado de este tipo de juegos, en el que ya ocupaba un lugar destacado. El primer juego en aparecer bajo este sello ha sido «Mat Hoffman's Pro BMX», pero en un futuro la marca se irá ampliando con títulos como «Tony Hawk's Pro Skater 2» para Nintendo 64, Game Boy Advance y Xbox; «Tony Hawk's Pro Skater 3» para PlayStation, PlayStation 2, Xbox, Game Boy Advance y PC; «Shaun Palmer's Pro Snowboarder» para PlayStation2, Game Boy Color y Game Boy Advance; «Mat Hoffman's Pro BMX» para PlayStation y Game Boy Color; y «Kelly Slater's Pro Surfer» para PlayStation 2 y Xbox.

SONY distribuirá a SQUARE

Sony Computer Entertainment Europa ha hecho público un acuerdo alcanzado con la compañía japonesa Square por el que se compromete a la distribución de dos de los juegos desarrollados por ésta, «The Bouncer» y «Final Fantasy X», en todos los territorios en los que Sony tiene presencia comercial que utilizan el sistema PAL. El acuerdo afecta a más de 88 países en Europa, Oriente Próximo, África y Oceanía.

Rebajas en SEGA

Sega España ha hecho efectiva una rebaja en el precio de todos los juegos que se lancen para la consola Dreamcast. Desde el pasado mes de mayo el precio oficial recomendado de todos ellos ha pasado de 8 990 ptas. a 6 990 ptas. Se trata de una sustancial rebaja que agradecerán todos los usuarios de esta consola y que se ha hecho efectiva por primera vez con el lanzamiento de «Daytona USA 2001».

SIERRA se apunta a XBOX



Sierra ha hecho público el título del que será su primer juego desarrollado de manera exclusiva para Xbox. Se trata de «Jonny Drama», un juego de acción protagonizado por un actor metido a agente secreto, muy en la línea de las películas clásicas de espionaje, tipo James Bond y similares. Además de la habitual parafernalia de armas, aparatos y vehículos, el juego contará con un imprescindible modo multijugador. Entre las características más interesantes del juego figura, además de la ausencia casi absoluta de "gore", lo que lo que lo convertirá en un título apto para todos los públicos, su motor gráfico, que utilizará un sistema de dibujos animados 3D para dotarle de un aspecto muy original. Esta previsto que «Jonny Drama» esté disponible en las mismas fechas en las que aparecerá la consola.

SNOOKER, tambien para PLAYSTATION





Los usuarios de PlayStation 2 van a poder disfrutar de su propia versión del popular juego de billar «World Championship Snooker». Codemasters, compañía responsable de este título, ha anunciado que en esta nueva edición el juego contará con jugadores y escenarios reales, seleccionados de entre los más famosos del mundo, así como con numerosas opciones de juego, como diferentes modos de juego, opciones multijugador hasta para 16 participantes, árbitros y comentarios. Al igual que las entregas anteriores de la serie para otras plataformas, esta nueva edición será desarrollada también por Blade Interactive Studios.

XBOX ya tiene precio



Justo antes del cierre de esta edición, Microsoft ha confirmado oficialmente la fecha y el precio de lanzamiento de Xbox en Estados Unidos. El esperado acontecimiento tendrá lugar el día 8 de Noviembre, y su precio será de 299 dólares (aproximadamente, unas 57 000 ptas.), con lo que se confirma el compromiso de la compañía de Bill Gates de lanzar su consola a un precio inferior al de PlayStation 2. El catálogo de juegos disponibles el día del lanzamiento incluirá entre 15 y 20 títulos, alguno de ellos tan esperados como «Oddworld: Munch's Oddysee», «Halo» o «Dead or Alive 3».

Juegos de cartas a LA CARTA

La editorial XT Publishing ha puesto a la venta el CD "Juegos Clásicos de Cartas & Tablero", que contiene más de 1 000 juegos de este tipo, desde el póker hasta el mus, pasando por el tute, la brisca, el black jack, el bridge, el cinquillo, el monopoly, el dominó, el parchís o el backgammon. Teniendo en cuenta que su precio de venta es de tan solo 1 495 ptas. probablemente nos encontremos ante una de las proporciones más altas de juegos por peseta de los últimos tiempos.

El CD incluye además un amplio catálogo de barajas de cartas, incluyendo muchos modelos infantiles.



KOHAN se acerca

La compañía norteamericana TimeGate Studios ha llegado a un acuerdo con la compañía francesa Ubi Soft para la distribución en Europa del título: «Kohan: Immortal Sovereigns», un prometedor juego de estrategia en tiempo real. Está previsto inicialmente que el juego esté disponible en nuestro país a partir de Septiembre de este mismo año.



Vuelven los DINOSAURIOS

A la sombra del próximo estreno de "Jurassic Park III", la compañía Vivendi Interactive Publishing ha anunciado el lanzamiento de dos nuevos juegos para PC inspirados en esta popular franquicia y dirigidos al público infantil. El primero de ellos, «Dino Defender», será una aventura 3D con cinco niveles que nos hará recorrer diferentes escenarios de la isla del parque intentando atrapar a todos los dinosaurios fugados. El segundo, «Danger Zone», será un juego de acción para uno o dos jugadores en el que al volante de un 4x4 habrá que enfrentarse tanto a los dinosaurios como a los accidentes del terreno. Ambos juegos deberían estar disponibles a partir de Julio.

PLAYSTATION en blanco y negro



Finalmente se ha confirmado que la compañía encargada de distribuir en nuestro país la versión de PlayStation del excepcional «Black & White» será Virgin Interactive España, que ha llegado a un acuerdo a tal efecto con Midas, compañía responsable de la conversión del juego de Lionhead Studios. Está nueva versión, que estará totalmente traducida y doblada al castellano, estará disponible a partir de Julio de este año, y sus responsables han anunciado que intentan garantizar que la mayor parte de los aspectos de la versión para PC puedan incluirse en la versión para PlayStation, algo que se antoja cuando menos complicado, pero que de cumplirse supondrá toda una revolución para los usuarios de esta plataforma.

El regreso de HALF-LIFE

Sierra ha anunciado una nueva entrega en la serie de juegos «Half-Life», considerado por muchos aficionados (y prueba de ello es la masiva presencia de este juego y sus expansiones y modificaciones en la gran red), como uno de los mejores juegos de acción de todos los tiempos. Esta nueva entrega se titulará «Half-Life: Blue Shift» y nos permitirá volver al misterioso complejo gubernamental Black Mesa, esta vez encarnando el papel del agente de seguridad que, como recordaréis, se asocia con Gordon Freeman en la primera entrega del juego.

Entre las nuevas posibilidades que nos ofrecerá este episodio de «Half-Life» destaca la de poder explorar zonas restringidas del complejo Black Mesa. «Blue Shift» incluirá también el pack HD de «Half-Life», que automáticamente actualiza todos los personajes y las armas al nuevo formato de alta definición. El juego debería estar disponible a partir de este mismo mes. Habrá que ir preparándose para la nueva aventura...

PlayStation arrasa en GRAN TURISMO



El equipo automovilístico Lamborghini-PlayStation ha conseguido ganar una victoria y una tercera plaza en las dos primeras carreras del Campeonato de España Gran Turismo. Sony, que es también patrocinador oficial del Campeonato, compite con un espectacular Lamborghini Diablo SVR Trophy pilotado por Víctor Fernández y Javier Mora. Tras conseguir en él el segundo puesto la temporada pasada el equipo PlayStation no podía haber empezado mejor pie esta temporada del campeonato de Gran Turismo, categoría a la que la compañía Japonesa está especialmente ligada gracias a su espectacular serie de juegos automovilísticos del mismo título.

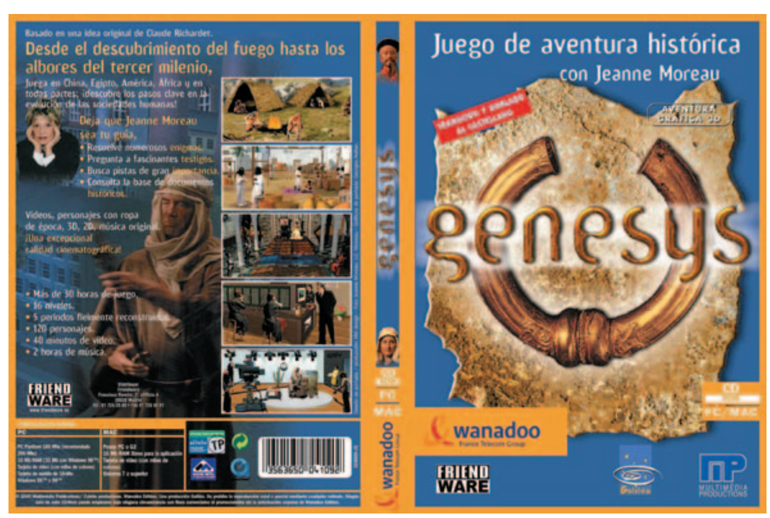
Prisioneros de la MÚSICA





«Prisioner of War», la nueva aventura de acción de la compañía Wide Games, todavía en desarrollo, se anuncia como poseedora de la "mejor banda sonora de la historia de los videojuegos". Esta audaz afirmación se sustenta sobre los esfuerzos de Wide Sounds, división de audio de Wide Games, que está utilizando técnicas innovadoras para conseguir una banda sonora dinámica que cambie a medida que el jugador realice unas acciones u otras. El juego hará uso de las tecnologías más avanzadas, como Microsoft DirectMusic en su versión PC o un motor de sonido propio creado específicamente para su versión de PlayStation 2. Aunque se trata de una propuesta sin duda sugerente, tendremos que esperar todavía hasta el invierno para saber si efectivamente «Prisioner of War», juego que recreará los intentos de fuga de los Aliados de los campos de prisioneros de guerra durante la Segunda Guerra Mundial, posee las excelencias sonoras que se prometen.

Educar DIVIRTIENDO



Fruto de la colaboración de Friendware e Index se encuentra ya en las tiendas «Génesis», una interesante aventura educativa que ha sido patrocinada por la UNESCO. El juego se desarrolla en un entorno 3D prerrenderizado y, a través de sus más de 30 horas de duración, nos permite explorar algunos de los descubrimientos culturales y de las revoluciones tecnológicas más importantes de la historia de la humanidad. En total, la aventura cuenta con 16 niveles diferentes en los que tendremos que solucionar puzzles y acertijos de diferente complejidad.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

PlayManía Pon tu Play a 1000 por hora



Este mes, PlayManía dedica su portada a los mejores simuladores de velocidad para PlayStation, a los que han pasado revista en una amplia Comparativa. Tampoco os podéis perder sus reportajes, donde descubriréis lo último de dos de los juegos más esperados para PS2: «Gran Turismo 3» y «Final Fantasy X». Por supuesto, no faltan los comentarios de las novedades más impactantes del mes, con mención especial para el terrorífico «Alone in The Dark IV», las guías completas, donde destaca la solución de «C-12», su sección de periféricos, la Guía de Compras o el Consultorio. Y no nos olvidemos de su suplemento gratuito de 36 páginas, donde vais a encontrar las guías completas de los mejores juegos de PS2, como «ZOE», «Shadow of Memories» o «SSX», además de una amplísima colección de trucos. ¿Os lo vais a perder?

Pokémon y Game Boy Advance, las estrellas de Nintendo Acción





El número 103 de Nintendo Acción tiene doble protagonista: por un lado el nuevo título de Pokémon para Game Boy, «Puzzle Challenge», y por otro un alucinante reportaje con los diez primeros juegos que van a llegar con Game Boy Advance. Si a esto le añadimos que regalan un suplemento especial de 20 páginas con los mejores juegos de Game Boy Color, sin duda han lanzado un número redondo. Además, cuentan con temas tan potentes como la primera entrega de la serie de pistas y claves para Pokémon Oro y Plata, preview de «Excite Bike 64» y «Snoopy Tennis» y comentario en primicia de «Alone in the Dark» para Game Boy Color.

PC Manía Accesos gratuitos a Internet



Mejor terra.es que ya.com?, ¿jazztel.com... que wanadoo.es? Compras una revista cualquiera y ¡zas!, te encasquetan un kit de conexión a la Red. Sin que te cuesten un duro el CD o el acceso, cierto, pero con pocas garantías de (buen) funcionamiento. Esto es lo que nos ha llevado a dedicarles nuestra comparativa de Internet. Leyéndola, te ahorrarás muchos disgustos. Pero no queda ahí la cosa (de las comparativas). En software y hardware tenemos, respectivamente, desinstaladores y discos duros. ¿Informes? Uno sobre la polémica International Computer Driving Licence, otro de la segunda generación de empresas punto com y otro, más, en el que te contamos cómo resolver tus trámites burocráticos por Internet. No te quejarás, ¿eh?

Revista oficial Dreamcast ¡vuelven los taxistas locos!



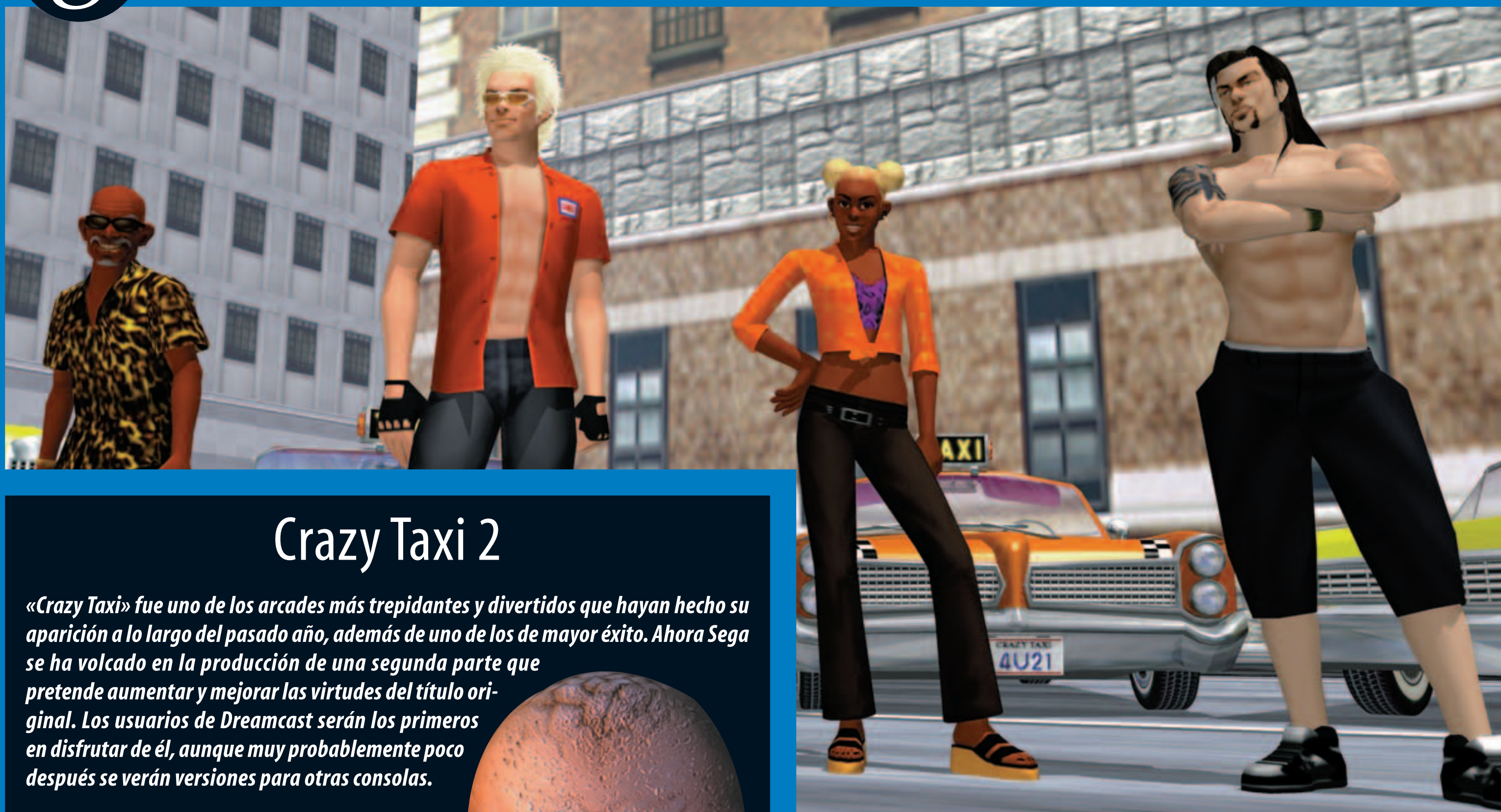
La velocidad más frenética invade las páginas del número 18 de la Revista Oficial Dreamcast, y la culpa la tiene la preview de «Crazy Taxi 2», uno de los juegos más esperados del año. Se trata de un gran título, pero no es el único, porque los lectores encontrarán también sendos reportajes de «Sonic Adventure 2» y «Alone in the Dark IV», una preview de «Unreal Tournament», comentarios de «Confidential Mission», «18 Wheeler», «Carrier» o «Evil Dead», y las guías de «Skies of Arcadia» y «Grandia 2». ¿Alguien da más? Además, el DreamOn 21 incluye tres demos jugables («Confidential Mission», «18 Wheeler» y «Daytona USA 2001») y otros tres vídeos («Alone in the Dark IV», «Crazy Taxi 2» y «Half Life»).

Hobby Consolas Todo sobre las películas de Tomb Raider y Final Fantasy



Este número os hemos preparado un jugoso reportaje sobre «Tomb Raider» y «Final Fantasy», los dos nuevos bombazos cinematográficos de los que estáis ansiosos por saberlo todo: nuevas imágenes, protagonistas, argumento… Pero esto es sólo el principio, porque el equipo de Hobby Consolas se ha desplazado al E3 de Los Ángeles para contaros de primera mano las novedades más llamativas en un estupendo avance. Además, tenemos una excelente noticia: ¡«Crash Bandicoot» llega a la nueva generación con un juego para PS2! Y como reportaje especial, damos un repaso a los juegos que han creado escuela y han hecho que géneros como el Survival Horror o el shoot'em up subjetivo copen las preferencias actuales de los usuarios. Completan este impresionante número el comentario de «Alone in the Dark IV», «Confidential Mission», «Excitebike 64», «Extermination», un nuevo Survival Horror para PS2, trucos, noticias, Escaparate y un sinfín más de secciones más. ¡Corre a reservarlo!

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Crazy Taxi 2

«Crazy Taxi» fue uno de los arcades más trepidantes y divertidos que hayan hecho su aparición a lo largo del pasado año, además de uno de los de mayor éxito. Ahora Sega se ha volcado en la producción de una segunda parte que pretende aumentar y mejorar las virtudes del título original. Los usuarios de Dreamcast serán los primeros en disfrutar de él, aunque muy probablemente poco después se verán versiones para otras consolas.



Startopia

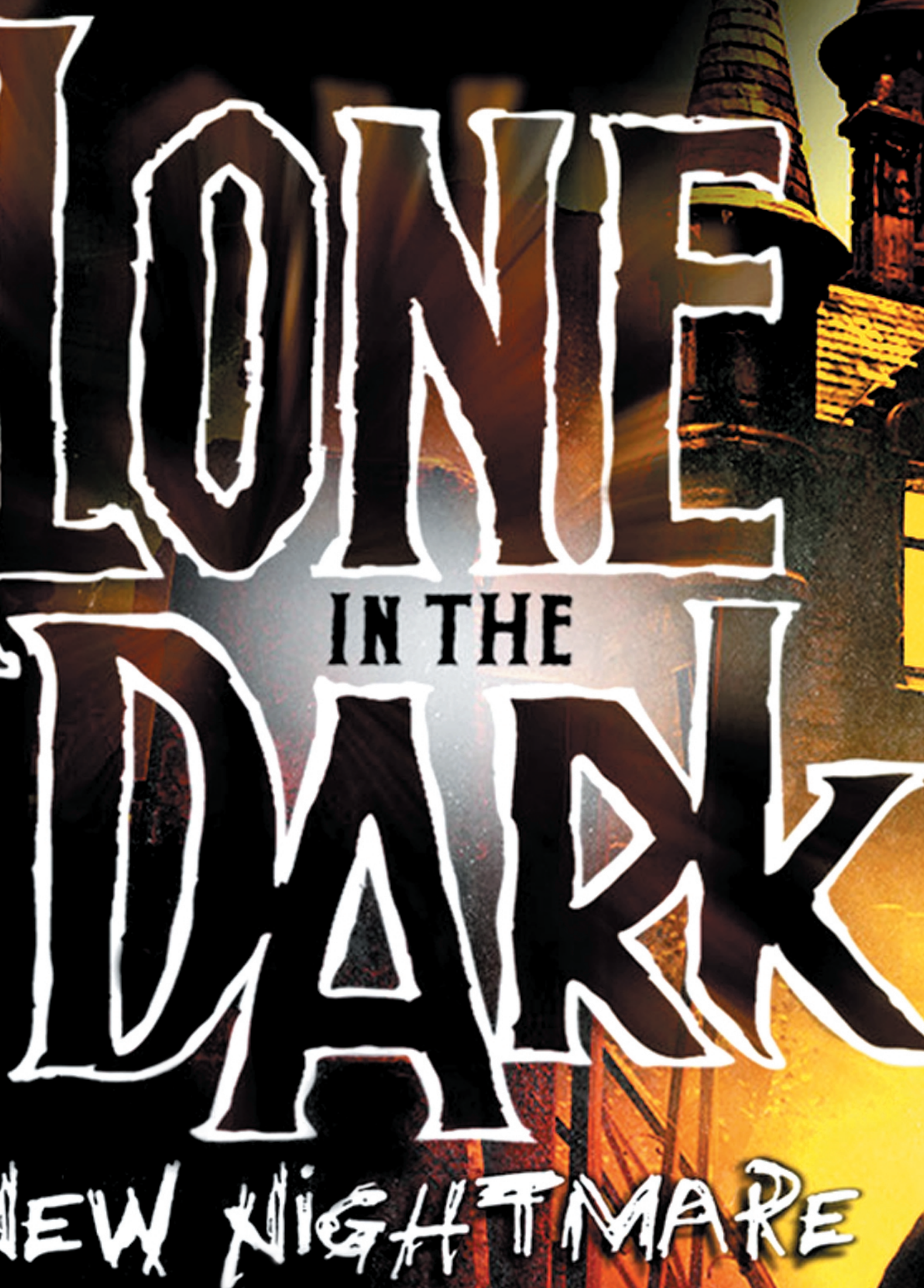
Parece que Mucky Foot se encuentra cada vez más cerca de final del desarrollo de «Startopia», ese disparate surrealista, cargado de virtudes y buen hacer que, en el género de la estrategia, promete ofrecer diversión a raudales y un original planteamiento y ambientación. Extrañas razas alienígenas y la supervivencia del universo están en nuestras manos con este título. Una oferta de lo más sugerente.

Sonic Adventures 2

Si hablamos de Sega es inevitable hablar de Sonic. Y Sonic vuelve, y de qué manera, en la segunda parte de «Sonic Adventures» que la compañía nipona tiene entre manos desde hace tiempo. Nuevos personajes aparecen en «Sonic Adventures 2», así como nuevas opciones de juego, que en los modos multiusuario explotan en un alarde de diversión y originalidad, dentro del estilo que dio vida al título original.



ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE



Han pasado nueve años y una legión de imitadores y seguidores de una escuela inaugurada por el software francés. Y sigue conservando su halo de magia, misterio y obra maestra. Pero nueve años en el mundo del videojuego son muchos. Demasiados. Tal vez, por eso Infogrames ha decidido que ya había llegado el momento de abrir de nuevo la caja de Pandora, liberar las Tinieblas y dejar que la maldición de la oscuridad siguiera su curso. A fin de cuentas, ¿qué mejor para rememorar un clásico, que el propio clásico? Ten mucho miedo...

• Compañía: **DARKWORKS/SPIRAL HOUSE/INFOGRAMES** • En preparación: **PC, DREAMCAST, PLAYSTATION, GAME BOY COLOR** • Género: **AVENTURA**

El regreso

Ha vuelto«Alone in the Dark». O está a punto de hacerlo, para ser más exactos. Un pequeño retraso de última hora (costumbre habitual en este mundillo del videojuego, donde los retoques de última hora son cruciales para redondear el trabajo de años) nos ha privado de disfrutar de una versión de review del esperado título de Infogrames. Pero una primera versión beta ya ha estado disponible para echar un vistazo al trabajo de Darkworks. Un trabajo que presenta un aspecto excelente y que tiene visos de convertirse en una magnífica revisión del título creador de un género.

Para muchos será al contrario. El tiempo no pasa en balde. Pero la realidad es que «Alone in the Dark» fue el punto de partida del hoy conocido como "Survival Horror". Un subgénero de la aventura donde la ambientación tétrica, guiones a caballo entre lo sobrenatural y el horror, acción y un mucho de exploración, han venido en definir a un tipo de juegos que ha creado una legión de adeptos en todo el mundo. Cierto es que la trilogía original de «Alone in the Dark» contaba con un handicap importante para su identificación como juego masivo, y fue que su aparición se centró en compatibles. Las consolas quedaron, en su momento, aparcadas y, con ello, la posibilidad de que un conjunto más que importante de usuarios se quedaran sin apreciar en su momento toda una revolución de tecnología y diseño en el mundo del software. ►







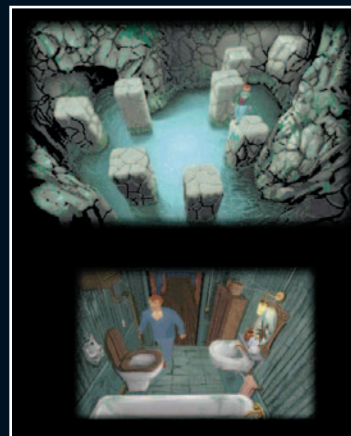


Varias escenas de «Alone in the Dark». Como siempre, tendremos que apañarnos con una linterna en una mano, un arma en la otra, y mucha, mucha oscuridad por todas partes y para todos los gustos. Y dentro de la oscuridad... bueno, un montón de bichos deseando merendarse a nuestro protagonista.

CLÁSICO ENTRE LOS CLÁSICOS



ALONE IN THE DARK 1



ALONE IN THE DARK 2



ALONE IN THE DARK 3

Cuando, en 1992, apareció «Alone in the Dark» para PC, el mundo de los videojuegos para compatibles sufrió una convulsión similar a la experimentada cuando las tarjetas aceleradoras 3D empezaron a imponer su ley.

Hablamos de lo que, en la época de los gráficos VGA, supuso la introducción de las tres dimensiones en los juegos. Por supuesto, para los entornos 3D aún quedaba un buen trecho, pero el diseño de personajes poligonales, en combinación con fondos bitmap, marcó el camino a seguir por casi la totalidad de producciones posteriores.

A algunos de los que hoy estamos en Micromanía aún se nos pone la piel de gallina al recordar aquel disco de 3.5" en que llegó la primera demo de tecnología en la que se veían animaciones de personajes en 3D, con un diseño aún muy primitivo, en comparación con lo que fue luego el juego, pero que podían rotarse en su totalidad, y ser examinados desde cualquier punto de vista.

«Alone in the Dark» fue el comienzo, pero la franquicia demostraría ser muy jugosa.

Tras las aventuras de Edward Carnby en la mansión Derceto, en 1992, peleando contra trasgos y fantasmas, llegaría en 1994 «Alone in the Dark 2», que supuso un nuevo avance en cuanto a la tecnología empleada. Por primera vez, los fondos bitmap pasaban a mostrar una interacción poco habitual, con animaciones de algunos de sus elementos, lo que aportaba un cierto "realismo" al juego en muchas ocasiones.

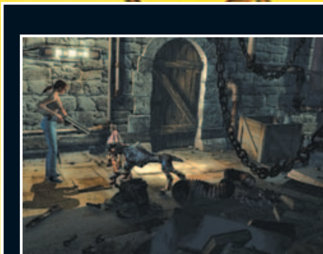
Tan sólo un año después aparecería la tercera entrega de «Alone in the Dark», llevando esta vez al jugador hasta el salvaje oeste, donde Carnby se metía en la piel de un sheriff para acabar con el fantasma de un antiguo bandido, empeñado en complicarnos la vida, una vez más.

La saga «Alone in the Dark», además de instaurar el género del "Survival Horror", del que luego han llegado muestras tan brillantes como la serie «Resident Evil», supuso un nuevo modo de hacer juegos, técnicamente y en cuanto a diseño de acción. Algo parecido a lo que supuso, en otro campo, «Tomb Raider».

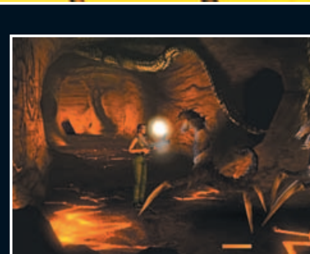
Para el recuerdo, también, están las anécdotas de las interminables instalaciones con una serie de discos que parecía no acabarse a veces, o esas "sencillas" protecciones que incorporaban los juegos, como aquella consistente en una combinación de cartas de póker sólo visibles con la ayuda de filtros de colores.

Las cosas han cambiado mucho desde entonces, pero la llegada de «The New Nightmare» seguro que despertará a aquellos fantasmas de la memoria que muchos guardamos bajo siete llaves en nuestra cabeza. Y es que, enfrentarse a las fuerzas de la oscuridad no es algo que suceda todos los días. No, al menos, como en «Alone in the Dark».

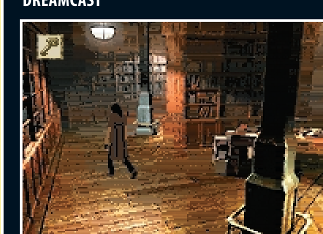
MIEDO PARA TODOS



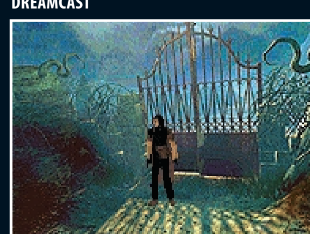
DREAMCAST



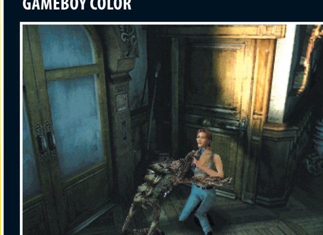
DREAMCAST



GAMEBOY COLOR



GAMEBOY COLOR



PSX



PSX

La vuelta de «Alone in the Dark» no podía por menos que hacerse a lo grande, y alcanzando a todo tipo de usuarios. Tanto aquellos que disfrutaron de los primeros juegos, como los usuarios que encontrarán en «Alone» una novedad completa, podrán encontrar que la producción de Darkworks se ha planificado para hacer su aparición en el mayor número de plataformas posible.

Desde las consolas portátiles, hasta el PC, pasando por la omnipresente PlayStation y la espectacular versión de Dreamcast, el miedo está asegurado para todos los aficionados a los videojuegos.

Las diferencias entre todas las versiones no residen sino en las posibilidades técnicas de cada máquina, pues la historia y el desarrollo son prácticamente idénticos.

Mención especial merece, sin embargo, la versión de Game Boy Color, pues se ha logrado una calidad enorme en todos los apartados del juego, resultando especialmente llamativo el logrado paso de los decorados a este formato, con un gran detalle, y el modelo del personaje protagonista, que hace gala de unos escalados perfectos. Una versión que debería servir de modelo para la realización de adaptaciones de juegos realizadas en máquinas superiores a la pequeña de Nintendo.

Desde luego ya no hay excusa, tengas la plataforma de juegos que tengas, para morirte de miedo.



El protagonista ha cambiado su aspecto en este remake y parece algo más agresivo y atormentado que en la trilogía inicial.

Pero, no, el tiempo no pasa en balde. Y surgió «Resident Evil», alumno que superó al maestro y llevó el genero (o el subgénero, si se prefiere) a lo más alto y extenso. Y la oscuridad dominó el corazón de los jugadores de medio mundo. Mas, como el ave fénix, «Alone in the Dark» resurge y reclama el puesto al que la Historia le ha ido relegando ante el feroz e implacable avance de otros títulos. «The New Nightmare» es, pues, la respuesta de la compañía que inventó un modo de hacer aventuras y la arriesgada apuesta de un gran órdago, pues ni los creadores originales de «Alone» están ya donde estaban, ni el tiempo transcurrido perdonará los posibles fallos que pueda tener esta revisión del mito del videojuego. ¿Ha llegado «Alone in the Dark» en el momento adecuado?

RESPETO Y EVOLUCIÓN

Darkworks, el equipo responsable de coger el toro por los cuernos, ha puesto toda la carne en el asador para hacer de «The New Nightmare» un juego que ofrezca novedad, atractivo, diversión y una estupenda ambientación, al tiempo que respete el espíritu del «Alone» original. Así, encontraremos numerosos puntos de coincidencia entre la trilogía «Alone in the Dark» y «The New Nightmare». La primera es el nombre del protagonista, Edward Carnby, aunque hasta ahí llegan las similitudes entre el personaje original y este nuevo héroe. Otra coincidencia es la posibilidad de escoger entre dos protagonistas: el propio Carnby y Aline Cedrac, compañera de fatigas de aquel, del que tampoco se fía demasiado (todo sea dicho), y que acude como apoyo de Carnby para autentificar, en su calidad de antropóloga, unas viejas tablas indias que parecen encerrar un extraño secreto.

Pero… sí, estamos empezando a meternos en el cenagoso terreno del guión. Y es algo que resultará mejor averiguar por vosotros mismos, cuando «Alone in the Dark» esté disponible. Demos tan sólo unas pistas básicas. Como siempre, el espíritu de Lovecraft impregna toda la obra pero, tras esto, existe un poderoso esfuerzo de imaginación y diseño de un ambiente escénico de horror gótico.

Charles Fiske, un antiguo compañero de Carnby, investigador, como él, ha muerto en extrañas circunstancias y su cadáver hallado en la costa de Shadow Island, una tenebrosa isla situada frente a la costa de Maine, propiedad de la no menos extraña familia Morton. Unas antiguas tablillas indias parecen estar detrás de la investigación que Fiske estaba llevando a cabo. Y Carnby es enviado, junto a Aline, para continuar el caso donde quedó parado. Pero en el viaje hacia Shadow Island, algo ocurre y ambos personajes deben abandonar el aeroplano que les lleva, cayendo justo sobre la propiedad de los Morton…

A partir de aquí, lo que Darkworks está realizando es un soberbio trabajo de adaptación del estilo de la obra original, para la que han echado mano de lo mejor que se puede pedir a un título de estas características: ambientación y un buen guión. En ambos casos la tecnología utilizada está siendo un punto clave para llevar a buen puerto el proyecto. El uso de luces y sombras, con tenebrosos escenarios rotos sólo en su oscuridad por la luz de la linterna de los protagonistas, es sobrecogedor. El esfuerzo puesto en este punto ha sido determinante, pues este detalle se perpetúa durante toda la acción del juego, y añade un componente de miedo escénico (y real), que atrapa al jugador. Por supuesto, el uso de calculados sustos y un sonido escalofriante también añade su granito de arena al conjunto. En el apartado sonoro, resulta sorprendente la composición de la música del juego. Casi minimalista, y pensada para crispar los nervios al más pintado.

El control es otro de los aspectos sobre el que Darkworks se ha mantenido fiel al original. En el caso del PC, el ratón queda completamente fuera de lugar y, al igual que en el primer «Alone in the Dark», «The New Nightmare» controla con muy pocas teclas y un sistema de menús todas las acciones del juego.



Una vez más los decorados góticos, como este de la imagen, serán el pan de cada día en el universo de «Alone in the Dark».

Es posible que sorprenda a algunos este punto, tanto como el que «Alone in the Dark» siga el mismo sistema del original, y de series como «Resident Evil» respecto al diseño gráfico y esquemas de acción, pues todo se desarrolla en escenarios y pantallas fijas, con cámaras en posiciones prefijadas, dejando como agentes activos tan sólo a los personajes que pueblan estos decorados. A veces, eso sí, la acción se interrumpe con secuencias cinemáticas cuando el momento lo requiere.

Esta rigidez de diseño, en apariencia, no es tal cuando se ve como este sistema ayuda al jugador a memorizar unos escenarios por los que tendrá que pasar en numerosas ocasiones, descubriendo secretos poco a poco y con paciencia, hasta avanzar en la aventura. Este difícil equilibrio entre jugabilidad y desesperación del jugador es al arriesgado filo por el que Darkworks avanza, pero que ha caracterizado al género desde siempre y, cuando se alcanzan los objetivos deseados, obtiene, sin duda, unos magníficos resultados.

«Alone in the Dark», posiblemente, no vaya a inventar nada nuevo. Pero aquellos que gocen con esa lucha entre la atracción y la repulsión de las historias de terror, encontrarán en «Alone in the Dark» un título a tener muy en cuenta. Su guión, sus pequeñas trampas, su tecnología, su ambientación y el impulso de disfrutar de la atracción del miedo son sólo la punta del iceberg. La pesadilla está a punto de comenzar. ¿Estás listo para sumergirte en ella?

F.D.L.

PERSONAJES EN EL INFIERNO





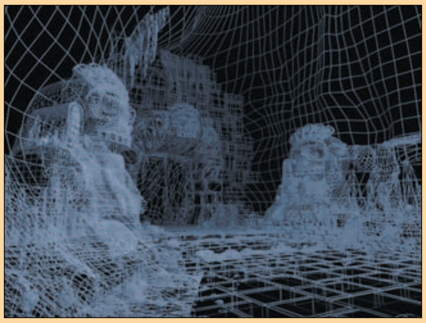


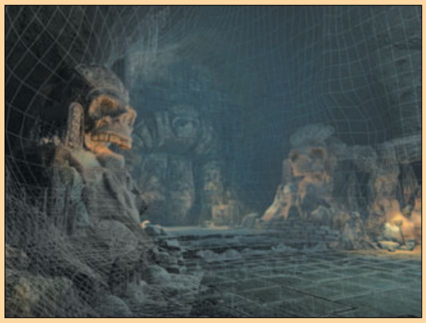
Uno de los aspectos más cuidados y trabajados de «Alone in the Dark» hace referencia al diseño de los personajes. Curiosamente, Darkworks no ha querido cargar las tintas en el número de personajes (humanos y no humanos) en el juego, para hacer más hincapié en la personalidad y trazar perfectamente las líneas del argumento y la aventura.

Por otro lado, la referencia a personajes secundarios que no aparecen en la práctica en el juego, pero sin los que la historia perdería gran parte de su verosimilitud, se encuentra en una serie de libros y documentos que, a modo de diarios y cartas, van añadiendo ambientación y verismo a un guión que se acaba retorciendo y llevando al jugador a comprender poco a poco la trama, creando una red que le atrapa por completo.

Resulta, además, bastante significativo el respeto que Darkworks ha tenido por la inspiración de Lovecraft y las historias de la trilogía original de «Alone in the Dark», con numerosos guiños a los primeros juegos. Uno de los ejemplos más curiosos lo constituye la continua referencia a un extraño personaje llamado Judas De Certo (que, además, llega a aparecer en algún momento concreto), realizando un juego de palabras entre el apellido de este oscuro ser y el nombre de la mansión del «Alone in the Dark» original, Derceto.

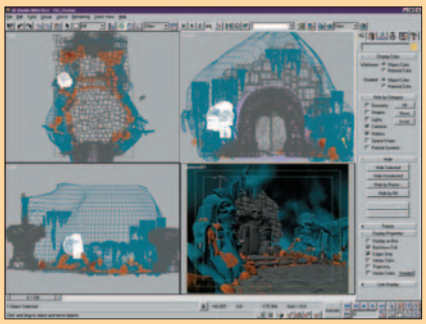
CREANDO OSCURIDAD





Por lo que se puede intuir, estos escenarios juegan con la visión espacial del espectador, usando distintos planos de gráficos, en una misma pantalla, para conseguir el efecto de iluminación deseado





El diseño de «Alone in the Dark. The New Nightmare», en cierto modo se puede equiparar con el modo de hacer que la trilogía original mostró hace años. En cierto modo, sí, pues la tecnología ha avanzado una barbaridad y, a día de hoy, intentar hablar de fondos bitmap sería poco menos que absurdo.

Sin embargo, «The New Nightmare» sigue conservando ese espíritu "pseudo3D" de sus predecesores. Cierto es que los escenarios son imágenes prerenderizadas, y por tanto de enorme calidad visual, pero contemplar cómo se juega con las luces en esos decorados supuestamente planos resulta, sin duda, algo sorprendente.

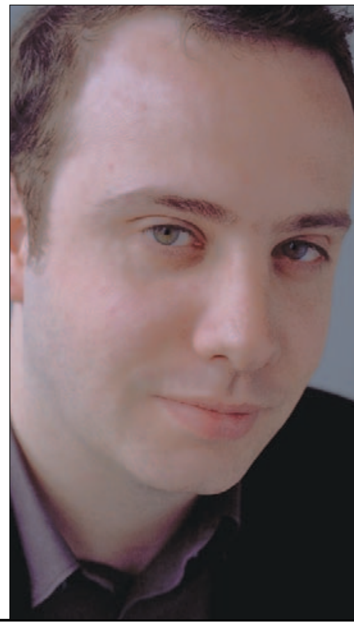
Por lo que se puede intuir, estos escenarios juegan con la visión espacial del espectador, usando distintos planos de gráficos, en una misma pantalla, para conseguir el efecto de iluminación deseado, en combinación con la aplicación de mapas de luz en tiempo real.

Si nos fijamos mucho, llegaremos a apreciar que los objetos en pantalla no llegan a arrojar sombras en tiempo real, unos sobre otros, lo que, en ningún caso quita mérito alguno a la realización técnica de «Alone in the Dark», puesto que se consigue aquello que se persigue. Y, además, el uso de luces y sombras está puesto para favorecer la ambientación y la jugabilidad, y eso es algo que «The New Nightmare» parece que puede conseguir con total seguridad.

Por otro lado nos encontramos, en el apartado técnico, con la realización de los modelos de personajes y criaturas, y su integración en el entorno. Darkworks ha usado, en este apartado, una técnica poco común aunque no desconocida, y que está dando buenos resultados. Partiendo de modelos reales en 3D, creados como esculturas en arcilla, escayola y otros materiales, se procede al dibujo de una malla sobre esa escultura que se ajuste a la misma para su posterior paso al ordenador. A partir de ahí, y en virtud de la potencia de la plataforma para que se versione el juego, se modela con mayor o menor detalle. Un trabajo arduo pero con buenos resultados, a tenor de lo visto en la primera versión disponible de «Alone in the Dark».

GUILLAUME GOURAUD

PRODUCTOR DE «ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE» Y COFUNDADOR DE DARKWORKS



"ESPERAMOS IGUALAR EL NIVEL DEL JUEGO ORIGINAL..."

La producción de un juego como «Alone in the Dark» es un desafío y un riesgo. La vuelta de todo un clásico de los videojuegos seguramente provocará que muchos usuarios se sientan inmediatamente atraídos por este proyecto, pero al mismo tiempo obligará a Darkworks a dar lo mejor de sí mismos para estar a la altura de las circunstancias. Para saber todo lo que ha habido detrás de esta producción, hablamos con Guillaume Gouraud, productor del juego, que nos contó algunos de los detalles más interesantes.

MICROMANIA: Por lo que sabemos, el nuevo «Alone in the Dark» es más un juego completamente nuevo que una continuación de la trilogía original, pero, ¿cuál es la historia que habéis creado para diseñar «Alone»?

GUILLAUME GOURAUD: *De hecho, cuando Infogrames nos propuso realizar una renovación de la serie de «Alone» nos dio completa libertad para afrontar nuevos guiones e historias. Queríamos mantener el espíritu de los juegos originales, pero nos dimos cuenta de que la primera trilogía cerraba de manera definitiva las posibilidades de una continuación con el último juego. Así, nos inventamos un nuevo personaje, Aline Cedrac, y situamos la historia en la época actual, en lugar de los años 30, como en los tres primeros juegos. Pero, en cualquier caso, mantener el nombre original del protagonista, Edward Carnby, pese a transformarlo en un héroe contemporáneo, nos pareció oportuno para que aquellos jugadores familiarizados con la trilogía se encontrarán más situados en el universo de «Alone». El guión original se basa en la idea de oposición y confrontación entre las fuerzas de la luz y la oscuridad, el bien y el mal. En primer lugar tenemos a nuestros personajes protagonistas, luego algunas divinidades oscuras y otros personajes secundarios. Por otro lado encontramos a Christopher Lamb, un hombre bastante misterioso que está detrás del no menos extraño Bureau 713, la familia Morton y las criaturas de la oscuridad. El mejor amigo de Carnby, Fiske, es hallado muerto cerca de la costa de una remota isla llamada Shadow Island (la Isla de las Sombras), posesión de la familia Morton. Carnby se pone en contacto con Johnson, el hombre que mandó a Fiske a Shadow Island, y acepta continuar con su misión: recuperar tres antiguas tablillas indias. Luego está Aline, una joven antropóloga que debe confirmar la autenticidad de las tablillas. Mientras Aline y Carnby se encuentran camino de Shadow Island a bordo de un hidroavión, el aparato es atacado por una extraña criatura y deben saltar en paracaídas para salvar la vida. Y para averiguar lo que pasa después, hay que jugar con «Alone in the Dark».*

MM: El escenario principal de «Alone in the Dark» parece ser, como en el juego original, una casa encantada, pero ¿implica esto que todos los escenarios son interiores, o también veremos niveles situados en exteriores?

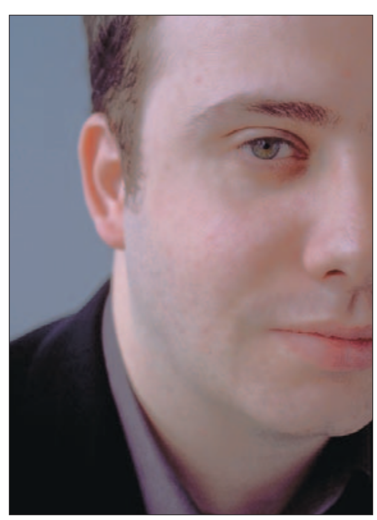
G.G.: *Es cierto que la gran mayoría de decorados se ambientan en el interior de la mansión Morton, pero también existen otros exteriores como cementerios, jardines, un antiguo fuerte, pasajes subterráneos, la playa, etc. Casi una tercera parte de los escenarios, si hablamos de manera global, se sitúa en zonas exteriores.*

MM: Los protagonistas, ¿tienen una relación directa con los que aparecían en la trilogía original? Dicho de otro modo, ¿qué relación existe entre el nuevo «Alone» y los precedentes?

G.G.: *Los personajes son completamente distintos. El nexo entre el antiguo Edward Carnby y el nuevo es tan sólo el nombre. Parece ser que es una costumbre bastante extendida el dar este nombre a ciertos huérfanos, y que esta práctica tiene algo que ver con el mundo de las Tinieblas. Pero en todo caso siempre podréis encontrar más información al respecto en la página web del juego: www.aloneinthedark.com*

MM: En lo referente a tecnología, ¿qué veremos en «Alone» que se pueda considerar como uno de los mayores logros de vuestro trabajo?

G.G.: *Sin duda la iluminación en tiempo real y los escenarios 2D. Ambos combinados ofrecen unos resultados magníficos. Además, nos ha permitido renovar la jugabilidad en el género. Aquellos que posean algún conocimiento técnico sabrán lo complejo que ha sido alcanzar estos resultados.*



MM: ¿Influye tanto, de verdad, esta tecnología en la jugabilidad?

G.G.: *Es tan importante como el resto de efectos visuales y el sonido. Crea una dinámica distinta en la jugabilidad y afecta también, claro está, a la ambientación. Tener que descubrir lo que se oculta en las sombras con la única ayuda de una linterna me recuerda mis temores infantiles más profundos.*

MM: ¿Habéis querido hacer de «Alone» un juego más orientado a la acción o a la aventura, incluyendo además puzzles, etc.?

G.G.: *La acción siempre estará presente en el juego. Siempre existe algo concreto que hacer. En cuanto a los puzzles, hemos intentado integrar algunos de manera sólida en el conjunto. Existe una conexión muy fuerte entre la narración y la jugabilidad.*

MM: Incluso cuando el juego original de «Alone in the Dark» fue el que sentó las bases de lo que hoy se conoce como "Survival Horror", ¿no teméis que el nuevo «Alone in the Dark» sea comparado con juegos que bebieron de la fuente original?

G.G.: *¿Temerlo? Al contrario, estaremos encantados de que nos comparen con juegos de tanto prestigio como la serie "Resident Evil". Es más, esperamos que todos los seguidores de "Resident Evil" encuentren que «Alone in the Dark» sea un título que también les guste. Creemos, en todo caso, que ofrecemos diferencias significativas entre ambas series (el uso de la linterna, dos aventuras completamente distintas, la comunicación por radio entre los personajes, la historia, la estética, la calidad del audio...) pero esperamos que encuentren la misma diversión.*

MM: ¿Habéis recibido algún consejo o

supervisión por parte de algunos de los responsables del «Alone in the Dark» original, como Hubert Chardot?
G.G.: *En la práctica, no. Hubert nos pasó algunos documentos de diseño al principio del desarrollo, pero siempre quisimos crear nuestro propio juego y es lo que hemos acabado haciendo.*

MM: ¿Hasta qué punto se ha respetado la estética, historia y ambientación de la serie original de «Alone in the Dark», en este nuevo juego?
G.G.: *Hemos tenido un grandísimo respeto en esos apartados. Cuando «Alone in the Dark» apareció fue como una revelación para nosotros como jugadores. Casi todo era perfecto. Pero, claro, han pasado nueve años (una eternidad en el mundo del videojuego), y lo único que esperamos es poder igualar aquel nivel.*

MM: ¿Cuál es el sistema de diseño elegido para jugar con los dos protagonistas? ¿Os habéis decantado por separar las historias o se puede manejar a ambos en algún momento concreto del juego?
G.G.: *Realmente son dos aventuras distintas, y casi un 40% de cada una es específica en sus diseños y escenarios para cada personaje. Pero lo que resulta*



más atractivo es que ambas historias se desarrollan paralelamente en tiempo real. Es como si se estuviera viendo una película desde dos puntos de vista diferentes. Mi recomendación es que los usuarios jueguen ambas aventuras a fondo. Y, una vez elegido un personaje, éste se mantiene como único disponible hasta completar el juego.

MM: ¿Existirá alguna diferencia real en jugabilidad entre las distintas versiones disponibles para consolas y PC?
G.G.: *No. La única diferencia real será en lo que respecta a calidad en los gráficos y el apartado sonoro.*

MM: ¿Usará el juego, en algún momento, cámaras en movimiento?
G.G.: *No, ya que todo el trabajo gráfico de escenarios se basa en imágenes prerenderizadas.*

MM: La realización de un nuevo «Alone in the Dark», ¿implica de algún modo que debemos esperar una nueva trilogía en el futuro?
G.G.: *Tan sólo I.Motion (una de las divisiones de Infogrames) tiene la respuesta a esa pregunta, pero hemos trabajado con esa idea en la cabeza.*

MM: ¿Cuántos personajes y criaturas distintas se podrán ver en el juego? ¿Habéis incluido algún personaje en el estilo de los típicos enemigos de fin de fase?
G.G.: *Sí. En total habrá una decena de monstruos distintos más cuatro grandes enemigos finales.*

MM: ¿Hasta qué punto es importante la influencia del trabajo de Lovecraft en un juego como «Alone in the Dark»?
G.G.: *Bueno, es algo así como lo que nos ocurre a todos tras acabar el colegio, se nos ha olvidado casi todo pero, de un modo u otro, todo queda allí, en un poso, como parte de nuestra personalidad. Cuando Lovecraft hablaba de monstruos y criaturas escribía cosas como "invisibles", "indescriptibles", "inimaginables"…, así que realizar una traducción visual es bastante complejo y se debe llevar a cabo un gran esfuerzo imaginativo. Pero, ahí está el espíritu de la obra de Lovecraft, en cualquier caso: algo muy próximo a nuestro mundo, que se encuentra oculto y que tan sólo unos pocos han llegado a vislumbrar.*

MM: ¿Encontrasteis algún tipo de problema realmente complicado durante el desarrollo del juego, ya sea en áreas de diseño, tecnología o guión?
G.G.: *El mayor problema ha sido tener el proyecto listo en los plazos fijados. Ya sabéis, la presión de ir contra reloj, y todo eso. Pero cuando se trabaja en un juego como éste y pretendes que la calidad conseguida sea la máxima, es algo que se acaba eternizando. Es difícil, de este modo, llegar a un punto en que se diga: "vale, está acabado, así que vamos a descansar y a pensar en cosas para un nuevo juego".*

MM: ¿Qué más dirías a nuestros lectores sobre «Alone in the Dark»?
G.G.: *Jugadlo en la oscuridad, con el sonido bien alto. Y, recordad, es tan sólo un juego… o al menos, así lo parece…*

F.D.L.

VIAJE AL IMPERIO DE LOS VIDEOJUEGOS



Este es el equipo de programación responsable de «Ghosts», el proyecto estrella de Empire.

ADELANTAMOS LOS PRÓXIMOS LANZAMIENTOS DE EMPIRE INTERACTIVE

SI LLEVÁIS CIERTO TIEMPO LEYENDO MICROMANÍA SEGURO QUE EL NOMBRE DE EMPIRE OS RESULTA FAMILIAR. ESTA COMPAÑÍA AFINCADA EN EL REINO UNIDO, HA DEMOSTRADO A LO LARGO DE SU DILATADA TRAYECTORIA, –SUS PRIMEROS JUEGOS VIERON LA LUZ EN 1987–, QUE SABE CÓMO FUNCIONA LA INDUSTRIA Y, LO QUE ES MUCHO MÁS IMPORTANTE, QUE SABE CÓMO HACER BUENOS JUEGOS.

El catálogo de títulos diseñados por Empire es enorme, baste recordar juegos tan renombrados como «Dragon´s Lair», «Pipe Mania», «Trivial Pursuit» o «Team Yankee», o incluso algunos más recientes como «Sheep», «Ford Racing» o «Battle Of Britain». No obstante, Empire Interactive no sólo se dedica a la producción de videojuegos. De hecho, una de sus actividades más importantes es la distribución de programas diseñados por otras compañías. Dentro de esta faceta podríamos englobar su reciente acuerdo con Sega, para distribuir juegos como «House Of The Dead 2» o «Sega GT». Para conocer sus próximos lanzamientos y los proyectos que están desarrollando, la compañía no dudó en invitarnos a conocer sus instalaciones, diseminadas a lo largo del territorio inglés y centralizadas en dos ciudades muy diferentes, Londres y Oxford. Mientras que en Londres se encuentra el corazón económico de esta compañía, así como la administración de la empresa, en Oxford se agrupan los equipos de desarrollo de productos propios. Lo que vimos allí fue mucho y muy variado. Aunque Empire se ha consolidado como una compañía dedicada a crear y distribuir juegos para PC y compatibles, en los últimos tiempos su política ha cambiado radicalmente –no en vano, desde el año 2000 Empire cotiza en bolsa–, lanzándose ahora de lleno al mercado de las consolas de última generación. Aunque sus lanzamientos más importantes sigan previstos para los ordenadores personales, también encontramos varios títulos de gran calidad diseñados específicamente para el mercado de consolas. Tanto unos como otros destacan por su calidad y jugabilidad, así como por su previsible lanzamiento a unos precios bastante ajustados. Mención especial merece la línea Xplosiv de juegos, de la que podréis encontrar más información en las noticias breves de nuestra revista, y que nos permitirá disfrutar de juegos de calidad contrastada por un precio irrisorio.



Se prevé que la mayoría de los nuevos títulos de los que hablamos a continuación aparezcan a lo largo del próximo año, aunque algunos de ellos, como puedan ser «House Of The Dead 2» o «Sega GT», lo harán dentro de un periodo de tiempo mucho más breve.

Sed todos bienvenidos al imperio de los videojuegos.

I.C.C.







Aquí tenéis algunas imágenes de los modelos de personajes que se han diseñado para «Ghosts». Se pueden apreciar algunas de las animaciones preliminares de los personajes, que se están realizando de forma manual. Desde luego, los modelos llaman la atención por su expresividad.



Los escenarios se han modelado a partir de cientos de bocetos como éste. A su vez, éstos han sido creados a partir de numrosas y diversas fuentes de documentación, como libros y películas. En Micromanía hemos tenido la oportunidad de verlos y son realmente impresionantes.

• Compañía: **EMPIRE** • En preparación: **PC, PLAYSTATION 2** • Género: **ESTRATEGIA**

GHOSTS

ATRÁPAME A ESOS FANTASMAS

LA GRAN APUESTA DE EMPIRE PARA LA PRÓXIMA TEMPORADA ES UN JUEGO DE ESTRATEGIA ATÍPICO DONDE LOS HAYA, QUE DE MOMENTO TIENE EL TÍTULO PROVISIONAL DE «GHOSTS». LOS PROGRAMADORES DE EMPIRE HAN ECHADO EL RESTO PARA DISEÑAR UN JUEGO ORIGINAL QUE MEZCLARÁ VARIOS GÉNEROS PARA OFRECER UN NUEVO CONCEPTO DE ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS.



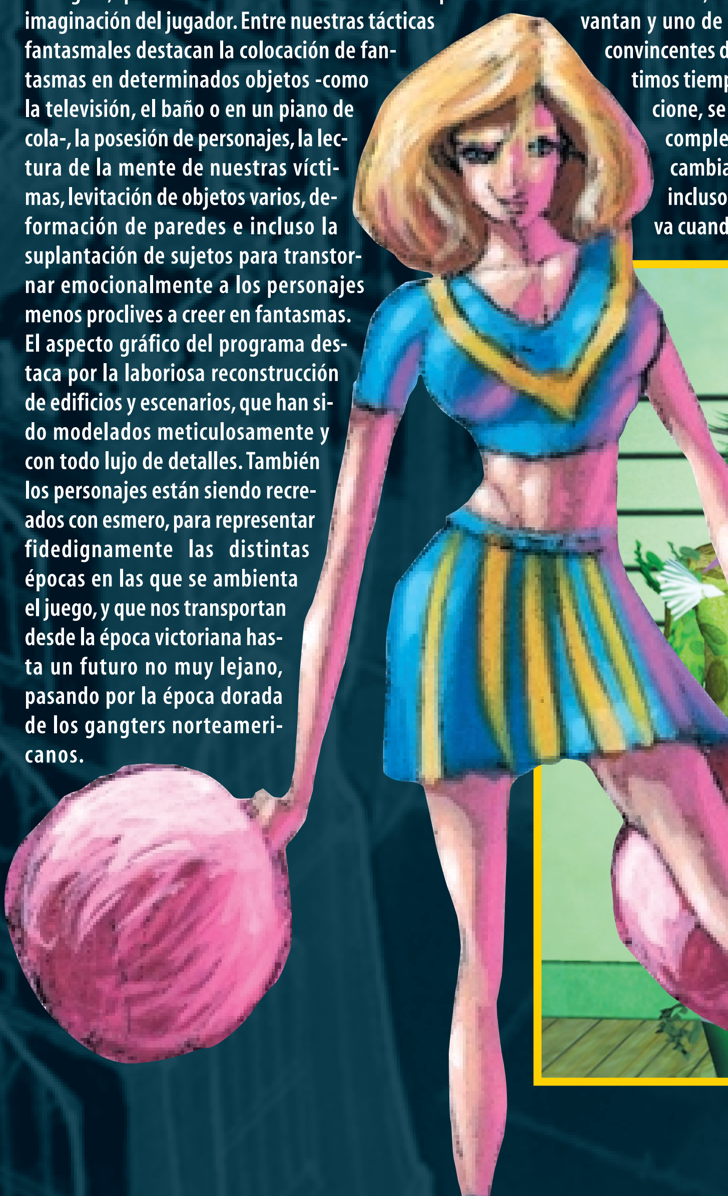
La trama del juego nos convierte en el señor de los fantasmas, una poderosa entidad proveniente de otro plano existencial -el de los no muertos- dispuesta a aterrorizar a todos los mortales que se crucen en su camino. Para ello, dispondremos de una enorme variedad de espíritus y almas en pena -hasta cincuenta diferentes- que podremos posicionar selectivamente por todo el escenario con el fin asustar a los incautos habitantes de cada estancia. Nuestro objetivo: conseguir que la humanidad aprenda a creer en los fantasmas y a temerlos convenientemente.



A lo largo de 16 escenarios inspirados en películas significativas del género -que incluyen mansiones góticas, un tren, un lujoso barco de recreo o un molino al estilo "Sleepy Hollow"- podremos observar la vida de los habitantes de cada recinto para decidir posteriormente nuestras estrategias, que estarán únicamente limitadas por la imaginación del jugador. Entre nuestras tácticas fantasmales destacan la colocación de fantasmas en determinados objetos -como la televisión, el baño o en un piano de cola-, la posesión de personajes, la lectura de la mente de nuestras víctimas, levitación de objetos varios, deformación de paredes e incluso la suplantación de sujetos para transtornar emocionalmente a los personajes menos proclives a creer en fantasmas.

El aspecto gráfico del programa destaca por la laboriosa reconstrucción de edificios y escenarios, que han sido modelados meticulosamente y con todo lujo de detalles. También los personajes están siendo recreados con esmero, para representar fidedignamente las distintas épocas en las que se ambienta el juego, y que nos transportan desde la época victoriana hasta un futuro no muy lejano, pasando por la época dorada de los gangters norteamericanos.

Los efectos especiales no andan a la zaga -encontraremos cerca de cien efectos distintos- y servirán para reproducir todos los fenómenos paranormales propios del género de terror: fuentes que rezuman sangre, efectos eléctricos y mecánicos varios, sábanas que vuelan, camas que se levantan y uno de los efectos de niebla más realistas y convincentes de cuantos hemos podido ver en los últimos tiempos. Para conseguir que todo esto funcione, se está desarrollando un motor gráfico completamente original que nos permitirá cambiar la perspectiva de cámara, llegando incluso a ofrecernos una perspectiva subjetiva cuando poseamos a algún personaje.





STARSKY & HUTCH

- Compañía: **EMPIRE**
- En Preparación: **PC**
- Género: **ARCADE**



El dúo de policías más funky y setentero de toda la historia de la televisión está a punto de adentrarse en el mercado del entretenimiento digital. Y lo harán con un juego que respetará el look disco y el espíritu de la serie, actualizándolo para adaptarlo a los tiempos que corren. Toda la acción y la intriga de la serie se darán cita en este arcade de conducción y disparos, que recuerda vagamente a la saga «Driver» de PSX.





ENDGAME

- Compañía: **EMPIRE**
- En Preparación: **PLAYSTATION 2**
- Género: **ARCADE**

«Endgame» será uno de los primeros shooters con pistola óptica en aprovecharse de la arquitectura privilegiada de la PS2. Concebido como un arcade con historia, en la que nuestras decisiones afectan al desarrollo de la trama, adoptaremos el rol de una aguerrida fémina que intenta rescatar a su indefenso novio. La acción se desarrollará en dos dimensiones completamente diferentes pero complementarias: la realidad y un mundo virtual simulado, en el que todo transcurre a una velocidad endiablada.

SEGA GT

- Compañía: **SEGA / EMPIRE**
- En Preparación: **PC**
- Género **ARCADE**



La continuación de «Sega Rally» está a punto de aterrizar en nuestros ordenadores personales. Desarrollado por Sega Japan, «Sega GT» adaptará fielmente la versión Dreamcast europea del juego del mismo nombre. Hasta 136 coches diferentes para elegir en un arcade de conducción que promete hacernos pasar muchos y largos buenos ratos. Un juego de acción sin complicaciones y sin final aparente, que nos permitirá competir contrarreloj en 24 pistas diferentes.

WORLD SPORTS CARS

- Compañía: **RAZORWORKS / WEST RACING**
- En Preparación: **PC, PLAYSTATION 2**
- Género: **SIMULACIÓN**

Este juego de carreras es uno de los proyectos más ambiciosos de cuantos están siendo llevados a cabo por Empire. Desarrollado de forma simultánea para PC y Playstation 2 por diferentes compañías, «World Sports Cars» será un simulador realista y concienzudo en nuestros ordenadores y un frenético arcade de conducción en la versión de consolas. Llama la atención el esmero con que se están reproduciendo los bólidos, ya que se están modelando todos sus componentes y piezas de la carrocería para que reproduzca los golpes en tiempo real.



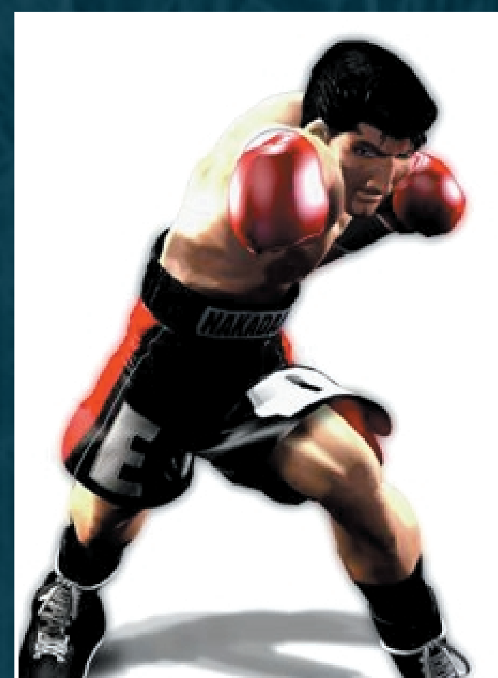


VICTORIOUS BOXERS

- Compañía: **NEW / KODANSHA**
- En Preparación: **PLAYSTATION 2**
- Género: **ARCADE**



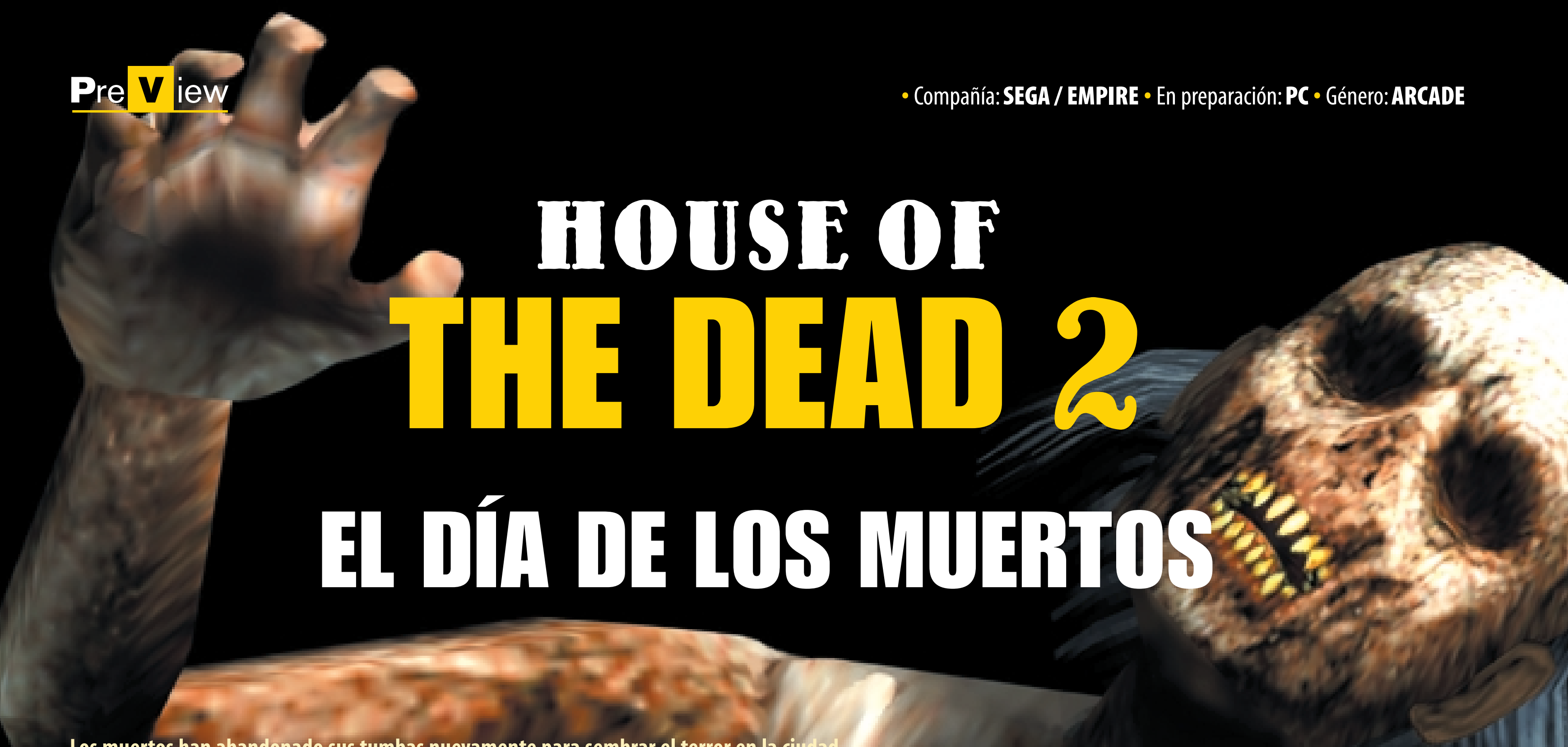
Precedido de un enorme éxito de ventas en Japón, «Victorious Boxers» es un espectacular juego de boxeo inspirado en un famoso cómic manga publicado por Kodansha. Cuarenta luchadores medirán sus fuerzas sin cuartel en diez arenas de juego distintas y cuatro categorías peso. Sin duda, uno de los adalides del éxito del juego es su afortunado sistema de combate, que permite desplegar toda una estrategia de ataques, defensas y esquivas.



GET BASS

- Compañía: **SEGA / EMPIRE**
- En Preparación: **PC**
- Género: **ARCADE**

Una conversión para ordenadores compatibles del exitoso programa diseñado por Sega para Dreamcast. Toda la emoción de la pesca resumida en forma de arcade tridimensional, para el que se ha desarrollado un curioso periférico, que reproduce las sensaciones obtenidas con una caña de pescar. Tres modos de juego diferentes se dan cita en un juego sumamente original y divertido pero que, desafortunadamente, no llegará a ser comercializado en España.



HOUSE OF THE DEAD 2

EL DÍA DE LOS MUERTOS

Los muertos han abandonado sus tumbas nuevamente para sembrar el terror en la ciudad. Nadie está a salvo y, ante tamaña amenaza, urge aplicar medidas extraordinarias. Los mejores hombres del escuadrón AMS se han armado para salvar a los ciudadanos de la masacre y para desentrañar el misterio. ¿Serás capaz de acabar con toda esta podedumbre?



El primer título del nuevo catálogo de Empire que aparecerá en nuestro país será esta estupenda conversión de la segunda parte de «House of the Dead», uno de los shooters más adictivos de cuantos pudimos encontrar recientemente en los salones de máquinas recreativas. De hecho, se tratará de una copia exacta de la versión aparecida para Dreamcast, versión que adaptaba casi textualmente el código de la recreativa. Y eso no es todo, ya que para la ocasión se ha diseñado un periférico específico con forma de pistola, que nos permitirá disfrutar del juego tal y como fue concebido en su formato arcade original. Esto no es decir poco ya que, salvo honrosas excepciones, nunca se ha diseñado un periférico semejante que funcione de forma adecuada.

Para todos aquellos que no hayan oído hablar de este juego, diremos que «House Of The Dead 2» es uno de esos juegos "sobre raíles" -al estilo de programas como «Virtua Cop»- en el que la acción se desarrolla de manera prefijada sin que nosotros podamos apenas decidir el camino a seguir. Nuestro único objetivo será pues disparar a todo lo que se mueva -zombies, muertos putrefactos y alimañas varias- tan rápidamente como sea posible, para evitar recibir impactos o mordiscos de nuestros enemigos. Aunque la munición de nuestra pistola será infinita, nos veremos obligados a recargar el tambor cada cinco disparos. Esto nos obligará a afinar nuestra puntería para disparar tan rápido como Harry el Sucio, si es que queremos tener alguna posibilidad de seguir avanzando en el juego.



ADAPTACIÓN LITERAL

En lo referente al argumento, poco hay que decir. Una ciudad de nombre desconocido sufre el ataque de una horda de muertos vivientes, que se dedican a sembrar el caos y el terror entre la población civil. Por culpa de estos terribles acontecimientos, la AMS –agencia de seguridad para la que trabajas– envía a tres de sus mejores hombres para desentrañar el misterio y salvar a todos los ciudadanos que permanezcan con vida. Nada más llegar descubriremos que estos sucesos están vivamente relacionados con lo acontecido unos años atrás. Nuestras pesquisas nos conducirán hasta una maléfica corporación que, como suele ser habitual en este tipo de juegos, ensaya impunemente sus abominables experimentos en esta pequeña localidad.

Encontraremos dentro de «House Of The Dead 2» cinco modos de juego diferentes. El primero de ellos es el Modo Historia, que reproducirá casi exactamente el juego original visto en la máquina arcade, permitiéndonos incluso elegir en determinadas ocasiones el camino que queremos seguir. El segundo será el Modo Arcade y nos propondrá una excursión completamente dirigida por los escenarios, aunque con multitud de power-ups y bonus escondidos en los decorados. El Modo Jefe nos ofrecerá la posibilidad de pelear puntualmente contra cada uno de los seis monstruos de final de fase que encontraremos a lo largo del juego. El Modo Entrenamiento nos enseñará a movernos cómodamente por el juego, mientras que el Modo Multijugador nos permitirá jugar con un amigo en el mismo ordenador.

Gráficamente el juego estará muy bien conseguido, ofreciendo todo lo que encontrábamos en la máquina recreativa y esperábamos de esta versión. No en vano, el motor es el mismo que el utilizado en «Typing Of The Dead», aunque el sistema de juego sea completamente diferente. La acción se desarrolla dentro de un entorno tridimensional prefijado pero de gran calidad gráfica y riqueza de detalles. Al contrario de lo que sucedía con la adaptación del primer «Hou-


Si dejamos que los zombies se acerquen demasiado, no podremos llegar a esquivar sus ataques y sufriremos un doloroso mordisco "letal".


Afortunadamente para todos aquellos detractores de la violencia en los videojuegos, el color de la sangre de nuestros enemigos será verde.

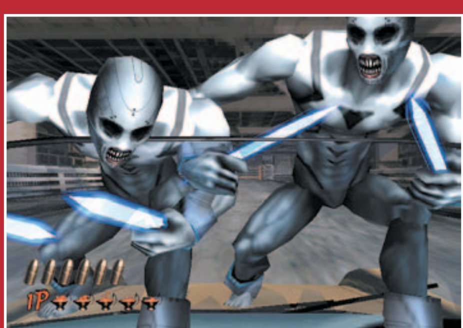

Estos enemigos son bastante peligrosos y duros de eliminar, quizás por su enorme volumen, lo mejor es disparar a la cabeza o el estómago.

se Of The Dead», que adolecía de un pobre aspecto gráfico, Sega ha conseguido reproducir toda la espectacularidad y el colorido del original sin perder por ello un ápice de la rabiosa jugabilidad del arcade. Los zombies que se avalanzarán sobre nosotros tendrán un aspecto tan terrorífico y amenazante que en ocasiones conseguirán producirnos autpentico miedo. Aunque el juego no exigirá requisitos demasiado elevados a nuestros ordenadores, sí que necesitaremos una tarjeta aceleradora basado en la arquitectura GeForce para su correcto funcionamiento. De hecho, la gente de Empire se está esforzando por rebajar los requisitos del programa, para así poder acceder a un mayor número de usuarios que aún no han podido actualizar sus equipos.

UN PERIFÉRICO ESPECTACULAR

Sin embargo, el mayor acierto de esta versión de «House Of The Dead 2» viene dado por el estupendo periférico que se venderá conjuntamente con el juego. Tras probar una versión de preview en la sede londinense de Empire, podemos afirmar sin miedo a equivocarnos que la pistola, diseñada específicamente para este juego por la compañía americana Mad Cat -encargada de realizar otros periféricos para conversiones de Sega, como la caña de pescar incluída con «Get Bass»- funcionará a las mil maravillas en cualquier PC y nos permitirá experimentar sensaciones anteriormente reservadas para los usuarios de consolas. La precisión de la pistola será excelente, así como idóneos su peso y su sistema de recarga de balas, ya que bastará con apuntar unos segundos fuera de la pantalla para obtener un nuevo cargador de proyectiles. Preparar un periférico de estas características para un ordenador compatible es una tarea no exenta de dificultades, ya que la tasa de refresco varía enormemente entre monitores diferentes. La gente de Empire se ha encargado de optimizar el funcionamiento de la pistola -una tarea larga y compleja- motivo por el cual sólo podrá ser utilizada para jugar a «House Of The Dead 2» y no será compatible con otros programas de semejantes características. No obstante, el programa será comercializado también en una versión diseñada para ser jugada sin necesidad de esta pistola. Adicción, gore y muchos disparos nos esperan en una de las conversiones más afortunadas y necesarias de los últimos tiempos, que marca un antes y un después en el uso de pistolas infrarrojas para nuestros ordenadores domésticos.

POWER-UPS



Aunque no lo parezca, en «House Of The Dead 2» encontraremos numerosos power-ups diseminados por el escenario. El problema es que se encuentran escondidos en determinados objetos, que aparecen camuflados como simples objetos dentro de cada pantalla. Así, al disparar a objetos inertes como bidones, puertas o cajas, encontraremos suculentas recompensas en forma de power-ups y bonus, que nos aportarán cualidades como una mayor potencia de fuego, vidas extra o joyas, que nos ayudarán a aumentar nuestra puntuación.

PELIGROSOS ENEMIGOS



En «House Of The Dead 2» nos enfrentaremos a una gran cantidad de enemigos, a menudo desmesurada. Hasta 26 monstruos diferentes encontraremos a lo largo del juego, de los que una docena serán zombies tan inefables como Max, el asesino de la sierra mecánica. Eso sin contar a los seis enormes jefes de final de fase que encontraremos en momentos cruciales de nuestra aventura. En muchas ocasiones, nuestra destreza con la pistola no será suficiente, ya que algunos enemigos sólo podrán ser abatidos cuando se los acierta en puntos determinados de su anatomía. No en vano, todos los enemigos de final de fase presentan un único punto débil, al que hay que disparar para matarles.


Esta es la pistola diseñada por Mad Cat específicamente para «House Of The Dead 2». Con ella podréis disfrutar del juego en toda su plenitud.





En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

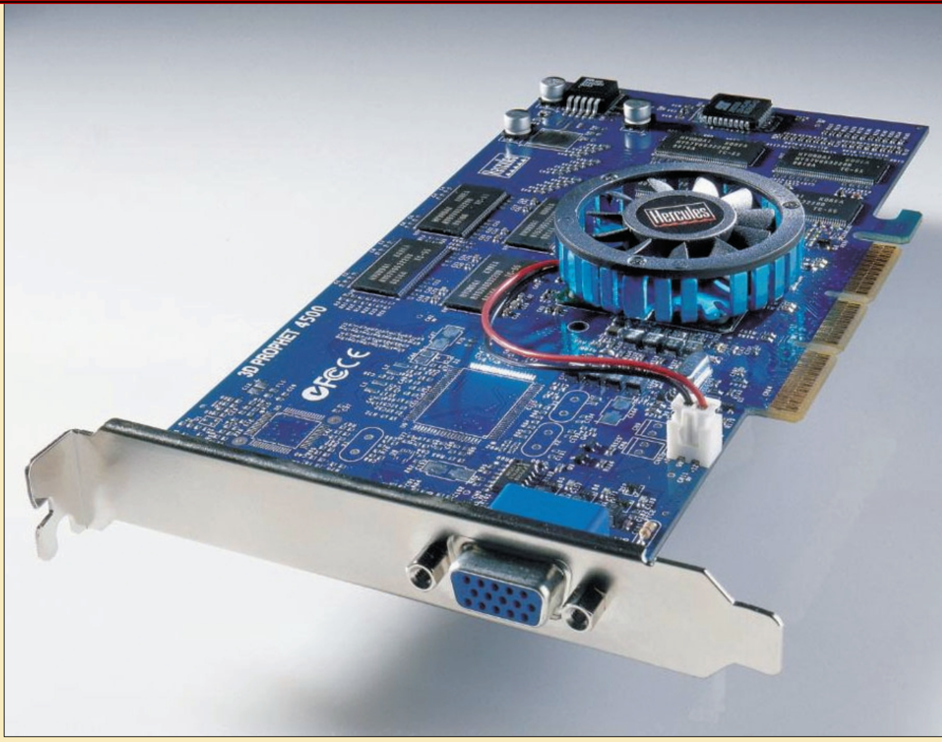
Otros caminos en procesadores

El mercado de las tarjetas gráficas vuelve a estar revuelto. Cuando, tras la compra de 3Dfx por parte de nVidia, pensábamos que este nuevo gigante de la industria iba a dominar el sector, surgen compañías como STMicroelectronics que deciden entrar de lleno en este competido segmento y luchar contra la desorbitada escalada de precios con procesadores como el Kyro II. Por encima de su excelente relación calidad/precio, lo más loable de este procesador es que ofrece una idea nueva en el progreso tecnológico, encaminado a la bajada de precios, y que aumenta las prestaciones con soluciones que no suponen un progresivo encarecimiento en los costes. No se trata de mejoras a costa de nuestro bolsillo, sino de idear arquitecturas y motores de renderización capaces de mejorar los cálculos hasta el punto de lograr con optimización e ingenio lo que otros logran con megahercios y millones de transistores. Estamos ante una nueva opción, otra forma de entender al procesador gráfico e, incluso al procesador central. Si el caso del Kyro II se puede extrapolar a lo visto con el procesador Crusoe, que mediante una capa de instrucciones de software que rodea a un núcleo de hardware básico (Code Morphing), se encarga de traducir las instrucciones x86 por software, con el consiguiente ahorro de millones de transistores y la lógica reducción de precio. En la universidad de Cambridge se empieza a experimentar con chips de plástico, otra revolución que podría ocasionar una caída de precios. Y Sun Microsystems ha anunciado el fin de la frecuencia de reloj tal y como la conocemos.

La pregunta, de esta forma, está en el aire ¿se acerca el fin del chip de silicio? Por si acaso, Intel y AMD están bajando más que nunca los precios de sus procesadores.

Hercules 3D Prophet 4500 / 64 MB

Fabricante: **HERCULES**
Compatibilidad: **WINDOWS 95 OSR2, 98 Y 2000**
Distribuidor: **HERCULES**
Precio: **32 990 ptas / 198 € (IVA NO INCLUIDO)**
Más información: **es.hercules.com/**



Una tarjeta gráfica de última generación y muy asequible para los tiempos que corren en el sector. Su procesador Kyro II destaca por optimizar el renderizado del entorno 3D mediante soluciones tan ingeniosas como efectivas. Por el contrario, hay que lamentar la ausencia de transformación e iluminación (T&L) por hardware.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

El chip Kyro II de STMicroeletronics está fabricado en el proceso de 0.18 micras, integra 15 millones de transistores y su núcleo funciona a 175 MHz. Dispone de nada menos que 64 MB de memoria gráfica SDRAM a 5 nanosegundos.

Lo más sobresaliente de su tecnología –aunque no novedoso, pues está derivado de la arquitectura del PowerVR– es la renderización 3D mediante Tile Architecture (TBR). Este procedimiento, denominado arquitectura de baldosas, divide el entorno 3D en bloques pequeños (baldosas) de 32x16 píxeles de tamaño que se renderizan de forma independiente. Al aplicar la configuración de triángulos y las texturas a cada baldosa y no a todo un grupo de polígonos se consigue aumentar radicalmente el rendimiento, pues se elimina la información redundante del entorno 3D y se optimiza tanto el empleo de la memoria gráfica como la ejecución de las operaciones del Kyro II.

Otra ventaja de la arquitectura de baldosas del Kyro II que sólo procesa los triángulos de los polígonos y las texturas de las superficies que están a la vista, lo que se ha denominado como eliminación de superficies ocultas (HSR), otro factor esencial a la hora de elevar la velocidad de las tasas de relleno y, en suma, la tasa de fotogramas por segundo en entornos 3D muy complejos a alta resolución.

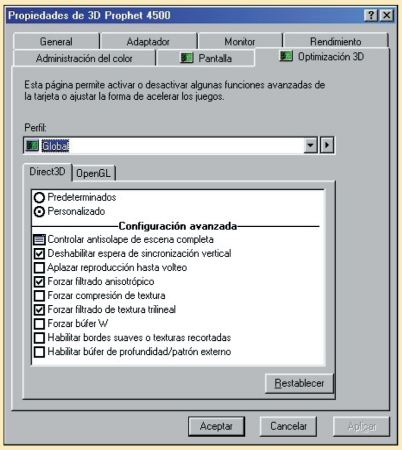
En cuanto a las funciones 3D, hay que destacar el texturizado múltiple de 8 capas. El engine Internal True Color realiza todas las operaciones de mezcla de color por hardware en paleta de color de 16,7 millones de colores, por lo que no hay pérdida de precisión de color durante el proceso de conversión de paletas, ya sea en modo 16 o 32 Bit. Asimismo, soporta FSAA (antidentado de bordes de polígonos a pantalla completa) y Environmental Bump Mapping (mapeado de superficies onduladas) por hardware. En cuanto a la reproducción de DVD-Vídeo, soporta compensación del movimiento, mezcla de recubrimientos e interpolación horizontal y vertical para escalado de vídeo en la descompresión de MPEG-2.





LAS PRUEBAS

La eficacia del render mediante arquitectura de baldosas de la 3D Prophet 4500 nos ha dejado alucinados. Pese a que el Kyro II funciona sólo a 175 MHz y tiene 15 millones de transistores (por los 25 millones de un GeForce2 GTS), consigue unos resultados en tasas de fps que no están demasiado lejos de los obtenidos por tarjetas de un coste sensiblemente más elevado, como los modelos superiores de la familia GeForce2, el GTS y el Pro. Por ejemplo, en «Quake 3», supera claramente a chips como el Radeon de ATI y el GeForce2 MX de nVidia, tarjetas situadas en el mismo segmento de precios, iguala a GeForce2 GTS y está muy cerca de GeForce2 Pro. Estos resultados se repiten en «Unreal Tournament», también bajo OpenGL. Ahora bien, en juegos bajo Direct3D que soportan T&L por hardware se produce una acusada reducción del rendimiento. De hecho, en benchmarks como 3DMark2001 que emplean exhaustivamente T&L por hardware, incluso una tarjeta GeForce supera los resultados de la 3D Prophet 4500.



VALORACIÓN

La conclusión de las pruebas puede resumirse en calificar de extraordinario al rendimiento en aplicaciones OpenGL y Direct3D sin T&L por hardware (supera con creces a Radeon y GeForce2 MX, mientras que se acerca a GeForce GTS), mientras que en los programas que soportan esta función, las prestaciones globales dependerán de la potencia de la CPU, que debe procesar las operaciones de transformación e iluminación. También hay que alabar la calidad visual de los entornos 3D generados por la 3D Prophet 4500. El revolucionario tratamiento del color del engine Internal True Color ofrece una fastuosa presencia del color en modos de 32 Bit, mientras que en miles de colores se nota que las operaciones de conversión se realizan en 32 Bit. La función Bump Mapping por hardware permite recrear superficies ondulantes con el máximo realismo, mientras que la activación del antidentado por hardware a pantalla completa sin una pérdida significativa de rendimiento (algo que sí ocurre en las familias GeForce y GeForce2) elimina el efecto de sierra tan visible y molesto en los bordes de los polígonos.

Tres en uno Kodak mc3



En un aparato que apenas llega a ocupar una mano, Kodak ha sido capaz de integrar tres funciones tan de moda como útiles; reproductor MP3, cámara digital y vídeo digital con sonido. Como poco, espectacular. Y encima tiene pantalla LCD para que no tengamos excusa en las fotos o vídeos mal enfocados. A su atractivo diseño hay que añadir la ergonomía total en la integración de los botones de reproducción y captura. La selección de los distintos modos de funcionamiento se realiza a través de una cómoda palanca con las posiciones bien determinadas. La conexión al PC o al MAC para el intercambio de ficheros gráficos y archivos MP3 se realiza a través de USB, lo que asegura una óptima velocidad de transferencia. El precio está muy ajustado y quizá su único defecto sea la limitación a 16 Megas como capacidad de almacenamiento, defecto más que comprensible si tenemos en cuenta el diminuto tamaño de la tarjeta de memoria.

Compatible: PC, Mac
Precio: 52 000 ptas. / 312.5 euros
Más información: www.kodak.es

Multimonitor en ATI Radeon

ATI sigue fiel a su política de satisfacer todas las necesidades y para todos aquellos que necesitan trabajar simultáneamente con varios monitores, acaba de presentar la Radeon VE. Gracias a la tecnología de gestión multimonitor HydraVision, es posible extender el escritorio a un máximo de nueve monitores activos, dividiendo imágenes, ventanas, etc. El software permite configurar la división del escritorio y es sencillo establecer las áreas de trabajo y visualización. Asimismo, es factible combinar dispositivos de visualización de diferentes tecnologías como monitores CRT, pantallas digitales DVI y televisión.



La Radeon VE integra el procesador gráfico Radeon VE y 32 Megas de memoria gráfica DDR. Este chip acelera Direct3D y OpenGL con soporte de transformación e iluminación por hardware. La tecnología de memoria Hyper-Z flexibiliza el ancho de banda de la memoria gráfica, aumentando considerablemente el rendimiento. El Radeon es el primer acelerador gráfico que soporta funciones específicas de DirectX8. Con el motor de render Pixel Tapestry 3D consigue un excelente rendimiento en entornos 3D, con una calidad visual extraordinaria, con resoluciones de 1920x1600 en paleta de color de 32 Bit.

Compatible: PC
Más información: www.ati.com

Altavoces HI-FI para sonido 3D

Midiland, prestigiosa firma en el campo de los altavoces, acaba de presentar su pack MLi-490. Es el sistema ideal para los fanáticos del sonido 3D posicional que además de interactividad acústica deseen la potencia de un equipo de alta fidelidad, pues entregan en conjunto nada menos que 70W RMS (1000W PMPO), sin duda uno de los valores más elevados en su categoría.



Pensado para conectarse a una tarjeta de sonido aceleradora 3D, el sistema cuenta con cuatro altavoces satélites de 3 pulgadas de tipo "full-range", que reciben 10W de potencia del amplificador, y un subwoofer, en caja de madera, de 6,5 pulgadas con 30W de potencia que podremos regular con un control de volumen independiente. La respuesta de frecuencia es de 20Hz-20Khz, y la calidad de sonido es verdaderamente elogiable para lo habitual en el sector. A destacar que la conexión de salida de los satélites es de cable pelado, por lo que siempre podremos instalar cualquier clase de altavoz. Y no os preocupéis por la salud del monitor, todas las cajas están blindadas magnéticamente.

Más información: www.naga.es

Calidad de sonido en plano



Para demostrar que el diseño y un tamaño compacto no están reñidos con la calidad de sonido, Cambridge ha creado los altavoces SoundWorks Slim 500. Podéis verlo por vosotros mismos en esta imagen, pero el aspecto de este conjunto de dos altavoces más subwoofer es tan atractivo como práctico para escritorios sin espacio. Los satélites tienen sólo 40 mm de profundidad y su pie desmontable aumenta su versatilidad, al poder ser colocados tanto en la pared como en la mesa. El nuevo e ingenioso subwoofer, diseñado electrónicamente, reproduce unos sonidos graves tan increíbles que serían imposibles con un sistema de sólo dos altavoces. El conjunto dispone de control de volumen y encendido con cable. La potencia del subwoofer es de 17 watios RMS, mientras que la potencia por canal de los satélites es de 6 watios RMS. La relación señal/ruido es de 75dB, con una excelente respuesta de frecuencia del conjunto de 38Hz-20kHz.

Precio: 13 900 ptas. / 83.5 euros
Más información: www.creativelabs.com

Auriculares con Force Feedback

A veces hay productos que parecen sacados de una película de ciencia-ficción. Es el caso de los auriculares RumbleFX de Evergreen Technologies, que ofrecen la peculiaridad de vibrar en los juegos con Force Feedback, tecnología muy habitual en los juegos de coches, simuladores de vuelo y en algunos arcades. Vamos, que cuando las ruedas pasen por una superficie rugosa o nos derriben con un misil o vivamos cualquier otra situación parecida, tan típica de los videojuegos, sentiremos como vibran las orejeras de estos asombrosos auriculares, especialmente porque se potenciará la reproducción de graves. Por supuesto, se podrá configurar el grado de potencia de la vibración de acuerdo a nuestras preferencias personales. La potencia admisible es de 500 mW, y la respuesta de frecuencia es de 5-28.000 Hz, un valor excelente que asegura la máxima calidad de sonido tanto en juegos como en la escucha de música.



Por el momento no está claro si será distribuido en nuestro país, pero nos ha parecido interesante mostrarlo por su originalidad. Si os ha gustado la idea, podréis adquirir los auriculares RumbleFX en diversas tiendas de las que existen en la gran red, y a las que se puede acceder fácilmente desde la propia web del producto.

Compatible: PC para Force Feedback y cualquier dispositivo de audio (consolas, reproductores portátiles) con una salida jack estéreo para auriculares.
Más información: www.rumblefx.com

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Flash

Thrustmaster, filial del grupo Guillemot Corporation y fabricante de accesorios para videojuegos, ha anunciado la firma del acuerdo de licencia mundial con Microsoft. Esta licencia permitirá a Thrustmaster diseñar, fabricar y distribuir periféricos licenciados de terceras partes para el próximo sistema de videojuegos Xbox.

Creative anuncia una espectacular reducción en el precio del DAP Jukebox, uno de los productos estrella de la compañía durante 2001, que a partir de ahora estará disponible al estupendo precio de 65 900 pesetas (IVA incluido), lo que supone un ahorro del 35 por ciento respecto a su precio original.

Motorola está ultimando el desarrollo de la memoria MRAM (magnetoresistive random access memory) que está llamada a sustituir a la actual SDRAM. La principal cualidad de este nuevo tipo de memoria es que retendrá la información al apagar el ordenador, por lo que se convierte en un disco duro, pero con velocidades de acceso típicas de la memoria RAM y acceso aleatorio. Por el momento, Motorola iniciará la producción de chips de 256k.

NEC entra de lleno en el competido segmento de los monitores CRT de pantalla totalmente plana de la mano del modelo Multisync FE700+. Integra una nueva versión mejorada del tubo DiamondTron Natural Flat.

Philips y Pioneer son algunas de las compañías que presentarán a lo largo de este año sus propuestas para la grabación de DVD-RW, es decir, DVD regrabable, para datos o para DVD-Vídeo con compatibilidad en los lectores actuales. Esto permitirá usar la unidad DVD-Vídeo como si fuera un vídeo VHS.

Nuevos monitores de Samtron

El nuevo monitor 96BDF de Samtron de 19 pulgadas destaca por su pantalla perfectamente plana, que incorpora el tubo Samsung DynaFlat. Una nueva tecnología que ofrece superficies planas en la pantalla de su monitor desde cualquier ángulo. DynaFlat está basada en partículas uniformes compuestas de pigmento de fósforo que proyectan una gama más ancha de concentración del color, permitiendo aumentar el contraste y minimizar los reflejos, combatiendo la fatiga ocular.



Todo ello se combina con el cañón electrónico de alto enfoque dinámico, con el que se consigue una mayor saturación de color e imágenes más nítidas y claras, aprovechando toda la superficie activa de la pantalla.

La resolución máxima es de 1600x1200 puntos a una velocidad de refresco vertical de 68 Hz, valor que puede llegar a 160 Hz en resoluciones de 640x480 puntos. El ancho de banda de transmisión de imagen es de 135 MHz. El tamaño de punto de 0.25 mm permite disfrutar de una altísima resolución, definición a nivel profesional y luminosidad uniforme.

Compatible: PC
Más información: www.umd.es

Ricoh bate récords en la regrabación



Con el lanzamiento de la regrabadora MP7120A-DP, Ricoh eleva la velocidad de regrabación a 10X en discos CD-RW, lo que permite grabar 640 Mb de datos en apenas 10 minutos. La velocidad de grabación en CD-R es de 12X, mientras que la lectura alcanza los 32X, aunque, como siempre, no es recomendable el uso de una grabadora como unidad habitual de lectura. La interfaz es E-IDE (ATAPI), con transferencia Pio Mode 4 (16,7 MB/s) y un tiempo de acceso de 120 ms. Integra 4 Mb de búfer, lo que asegura una total fiabilidad incluso en la grabación al vuelo, es decir, directamente desde otra unidad de CD-ROM. Además, la tecnología Running OPC (Optimum Power Control) controla la escritura hasta niveles de seguridad muy estimables cuando se graba a tan alta velocidad, situación en la que la posibilidad de que se produzca un error es más alta. Para los que no paran de crear recopilaciones en CD-Audio, dispone de extracción de audio digital a 32X, por lo que una canción de 5 minutos no tardará más de 10 segundos en capturarse a WAV. El software de grabación incluido es el Nero Burning ROM y un pack de escritura en UDF para la función de regrabación, que permite emplear la unidad como si se tratara de un disco duro. Como soporte se suministran dos discos CD-R y un disco CD-RW.

Compatible: PC
Más información: www.umd.es

Disco duro para llevar a todas partes



Freecom, compañía siempre comprometida con el almacenamiento portátil, nos facilita como nunca que podamos llevarnos nuestra información a cualquier PC que tenga una conexión FireWire. Con nada menos que 40 MB de capacidad, este disco duro externo puede funcionar en posición vertical u horizontal. Puede instalarse bajo Windows 98, Windows Me, Windows 2000 y MacOS.

Compatible: PC y Mac
Precio: 64 900 ptas. / 390 euros
Más información: www.umd.es

nVidia amplía la familia Ge Force2 MX



A pesar de su indiscutible posición de liderazgo en el sector de las tarjetas aceleradoras domésticas, nVidia no quiere descuidarse ante la competencia en el segmento de tarjetas gráficas multimedia y responde a los excelentes resultados del chip Kyro II de STMicroelectronics –como hemos comprobado en el análisis de este número–, con el lanzamiento de una versión potenciada de su procesador gráfico GeForce2 MX. Se trata del GeForce2 MX 400, que eleva la velocidad de reloj del núcleo a 200 MHz, con lo que consigue unas prestaciones teóricas de 400 millones de píxeles por segundo. Con un ancho de banda en el acceso a la memoria gráfica –puede equipar 32 o 64 MB– de 2.7 GB/s, soporta transformación e iluminación por hardware. Se espera que el precio de las tarjetas gráficas con 32 Mb de Ram esté en torno a las 40.000 pesetas. Para las configuraciones básicas en ordenadores de sobremesa encontramos la versión GeForce2 MX 200, con una velocidad de reloj del núcleo de 175 MHz y una interfaz de memoria recortada a 64 Bits con un ancho de 1.3 GB/s, por lo que sólo puede integrar 32 Mb de memoria de acceso único. Las prestaciones se reducen a 350 millones de píxeles por segundo. La principal ventaja es su escasa generación de calor, por lo que no es necesario incluir ventilador en la tarjeta gráfica, lo que reducirá los precios hasta situarse por debajo de las 30 000 pesetas.

Compatible: PC
Más información: www.nvidia.com

Módem por infrarrojos

El módem kortex KX IRDA 56000 es un módem-fax infrarrojo para plataformas de tipo PALM OS, Pocket PC o EPOCTM. Es Plug & Play, permite comunicaciones a 56000 bps y reúne todas las funciones de comunicación que necesita el usuario: conexión a Internet, fax, transferencia de ficheros y contestador telefónico. Se puede conectar a PC por el puerto serie o a un PDA del tipo Palm Pilot o Pocket PC por el puerto de infrarrojos.



Su alimentación es autónoma, con pilas AAA. Como software de comunicaciones incluye el excelente "Winphone" de BVRP, que proporciona las herramientas necesarias para enviar y recibir faxes, datos y mensajes de voz. Tiene también funciones de contestador automático e incluso consulta de mensajes a distancia.

Compatible: PC, PALM OS, Pocket PC, EPOC.
Precio: 34 900 ptas. / 210 euros
Más información: www.kortex.com

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



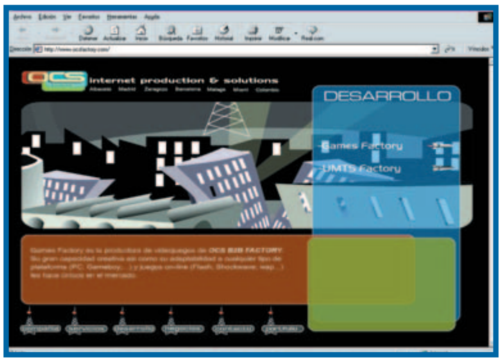
Un modo distinto de jugar

En OCS Factory trabajan más de una veintena de personas de las cuales, en su estudio madrileño, casi una decena se ocupan del diseño y desarrollo de los juegos preparados con tecnología Flash, dentro de Games4U la división de videojuegos de la compañía, además de aquellos indicados para telefonía móvil y otros soportes.

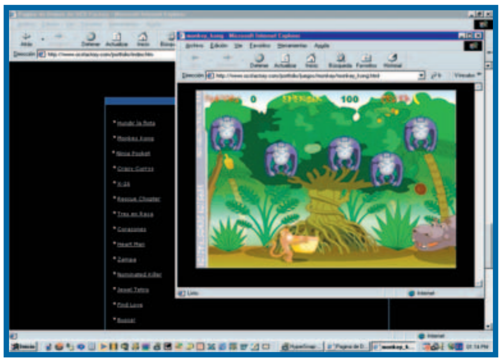
Al pensar en juegos y en Internet, lo más natural es que nos movamos entre dos opciones básicas: las modalidades de multijugador en todo tipo de títulos o los productos exclusivamente online, que conllevan necesariamente la conexión a servidores dedicados y una cuota periódica de abono. Sin embargo, la red ofrece más alternativas, sobre todo para aquellos usuarios que sólo deseen disfrutar sin complicaciones durante unos momentos. Son los juegos con tecnología Flash. Y una compañía española, OCS Factory, tiene en preparación algunos de los mejor diseñados que se pueden encontrar.

Los juegos en Flash invaden la Red

Amén de los juegos, la compañía se dedica a la creación de contenidos interactivos en muy diversas materias. Desde actualidad pura y dura, hasta reportajes que abarcan las temáticas más variadas, como cultura, viajes, etc. siempre con el uso de tecnología Flash como soporte básico.









OCS Factory posee, como compañía, una juventud que contrasta con su variedad de negocio, ambición, talento y producción. Dedicados al mundo de Internet en cuerpo y alma, OCS está formada por varias divisiones que ofrecen muy diferentes opciones al usuario y las empresas, pues la práctica totalidad de sus productos se enfocan al B2B (Business to Business), y abarcan desde la generación de contenidos interactivos, entre los que se encuentra lo que más nos interesa ahora mismo: juegos.

PEQUEÑAS JOYAS DE TECNOLOGÍA

No es desconocido que la tecnología Flash permite, con programas de un tamaño mínimo, conjugar imagen y sonido de forma interactiva y con un potencial que, hoy por hoy, apenas sí se ha empezado a explotar. Sin embargo, Games4U, una de las divisiones de OCS Factory ha visto en el campo de los videojuegos un terreno abonado para empezar a exprimir estas posibilidades.

En cualquier caso, esta tecnología es sólo una de las muchas que esta división abarca, pues otras opciones como WAP, Pocket PC, GPRS, etc. están presentes en la producción de contenidos de la compañía.

En contra de lo que pueda parecer, toda la producción de OCS no está encaminada a la aplicación en un portal propio pues, como ya se ha mencionado, la filosofía del B2B la define por completo. Así, incluso los juegos están preparados para la inclusión de publicidad dinámica, cara a la venta de los mismos a distintas empresas que, por ejemplo, deseen integrar estos servicios en sus páginas web.

Aunque esta política de desarrollos resulte bastante ajena, en general, al jugador típico de ordenador y consola, el equipo humano de Games4U sabe muy bien por donde se anda pues, no en vano, gran parte de sus componentes proceden de equipos de programación que podríamos definir como "clásicos" en el mundo del videojuego, habiendo trabajado en diversos proyectos para las plataformas mencionadas. Su objetivo, pues, no es otro que buscar nuevos caminos en la producción de juegos, con un soporte poco habitual como una tecnología pensada exclusivamente para su uso en Internet. ¿O tal vez no? Según los chicos de OCS, la tecnología Flash será usada como un estándar multimedia en el futuro inmediato, y distintos tipos de plataforma podrán utilizarla, desde los ordenadores hasta la nueva televisión interactiva.

El objetivo final, según parece, apunta hacia un mercado masivo de usuarios que no deban ser, obligatoriamente, aficionados a los videojuegos, en un sentido tradicional del término. Así, se busca el entretenimiento ocasional para todo tipo de usuarios.

EN MULTIJUGADOR

Uno de los aspectos que más llama la atención de los proyectos en desarrollo en OCS es el deseo de utilizar estos juegos basados en tecnología Flash para conectar a distintos usuarios. En otras palabras, incluir opciones multijugador. Aunque, evidentemente, en principio estos títulos no están pensados para entrar a competir directamente con los juegos online en sí, si parecen resultar un medio perfecto para servir de introducción a este mundillo a muchos usuarios que, por desconocimiento o algo más que respeto al juego online, aún no se han decidido a probarlo. El diseño de contenidos que OCS realiza para sus proyectos puede tener mucho que ver con esto, pues opciones de chat y otras, también se pretenden incluir en el futuro en muchos de sus juegos.

Estas opciones multijugador que, a día de hoy parecen poco asequibles en esta tecnología, serán básicas en el futuro, según aseguran los integrantes de OCS. Sería, desde luego, perfecto para algunos títulos desarrollados en pruebas como uno de los más curiosos que pudimos ver en los estudios, y que se trataba de una adaptación del «Knights of the Round» de Capcom, cuya calidad gráfica prácticamente entraba en competencia con cualquier título visto en consolas de 16 bit. Ese es, también, una de las metas de OCS y Games4U: alcanzar una calidad de desarrollo en los juegos basados en Flash que se equipare sin complejos a las de cualquier título clásico basado en imágenes 2D.

En definitiva, puede que estemos atisbando sólo las posibilidades de futuro de un modo de jugar, y una tecnología, que hagan llegar el videojuego a un mercado completamente virgen y que ayude, por añadidura, a potenciar este mundillo. Algo que sólo se podrá comprobar con el tiempo.

F.D.L.

CONÉCTATE Y JUEGA

Los que aquí se enumeran son tan sólo algunos de los ejemplos que en Games4U tienen en desarrollo, algunos de los cuales se encuentran ya disponibles en su página web: www.ocsfactory.com. Como se puede comprobar, muchos de ellos se basan en ideas harto conocidas e incluso en títulos clásicos que se pudieron disfrutar en ordenadores y consolas hace ya algunos años. Pero lo atractivo es que con sólo conectarse a Internet y descargar un mínimo de información, se encuentran accesibles a todos los públicos.





JOHNNY PELIGROS

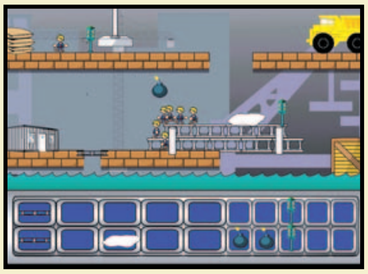
Una mezcla entre «Profanation» y «Rick Dangerous». Así definen en OCS a su «Johnny Peligros», un juego que combina plataformas y acción, protagonizado por un personaje que podría ser familiar de Indiana Jones, y cuya misión es rescatar unos antiguos ídolos perdidos.

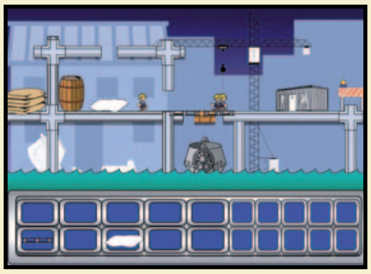




NINJA POCKET

Un completo y atractivo arcade de plataformas para jugar online, repelto de enemigos, una buena variedad de movimientos y scroll múltiple. El antídoto perfecto contra el aburrimiento.





CRAZY CURRIS

Basado en la idea original que dio vida a las distintas versiones de «Lemmings», llegan los «Crazy Curris». En este juego tendremos que llevar a una serie de pequeños personajes hasta la caseta de descanso que les espera al final de un tortuoso camino, plagado de peligros que tendremos que superar con la ayuda de distintos objetos.





HUNDIR LA FLOTA

El archiconocido juego de "los barquitos" es uno de los que se pueden encontrar en la página de la compañía. Poco hay que aclarar sobre un clásico de todos los tiempos que en su versión de Flash puede hacer que pasemos horas pegados a la pantalla del ordenador.

Escuela de Estrategas

Parece que el 100 que se merecía «Black & White» ha sido algo más que polémico, y es que está claro que los God Games nunca han sido juegos de masas. Por si acaso, os damos unos trucos para que vayáis haciendo vuestros pinitos en este controvertido y excelente título.





«Trade Wars»

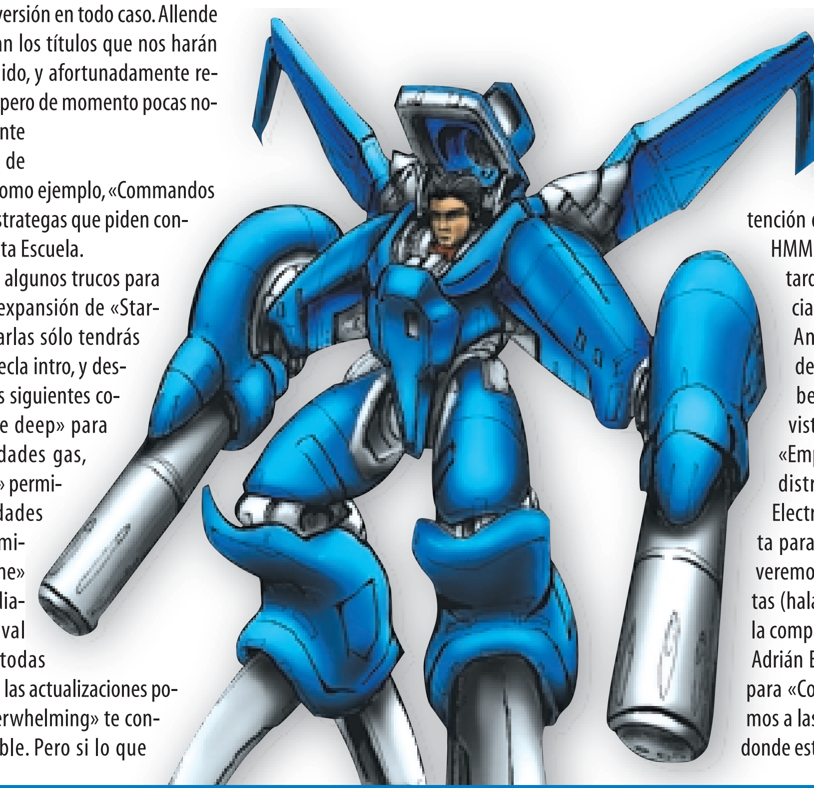


«Poseidon»

¿Blanco y en Botella?

Un año más, y sin que por ello abandonemos nuestro deber como directores de estas reuniones, llega el verano. Tiempo de playa (... o montaña), y de diversión en todo caso. Allende los mares resuenan los títulos que nos harán disfrutar en el gélido, y afortunadamente remoto, invierno... pero de momento pocas novedades. No obstante las que son, son y de calidad. Ahí esta, como ejemplo, «Commandos 2» y todos estos estrategas que piden consejo al pleno de esta Escuela.

Shinglen nos pide algunos trucos para «Brood War», la expansión de «StarCraft». Para activarlas sólo tendrás que presionar la tecla intro, y después introducir los siguientes comandos: «breathe deep» para obtener 500 unidades gas, «food for thought» permite entrenar unidades por encima del límite, «man over game» para ganar inmediatamente, «medieval man» confiere a todas las unidades todas las actualizaciones posibles, «power overwhelming» te convierte en invencible. Pero si lo que quieres es llegar a una misión concreta introduce «ophelia» seguido de 'terran' / 'Zerg' / 'Protoss' y su número ordinal.



Muchos sois los interesados en la fase de desarrollo de un nuevo capítulo de la saga «Heroes of Might & Magic». En esta ocasión ha sido Ignacio Marquez Texeira, desde Huelva, nos hace saber su desasosiego por la tardanza de su cuarta parte. De momento, y como venimos diciendo desde Abril, los chicos de 3DO y de New World Computing no han hecho pública su intención de ponerse con un nuevo HMM, pero calculamos que no tardarán demasiado. Paciencia.

Antonio González Fernández, desde León, quiere saber para cuándo está prevista la comercialización de «Emperor: Battle for Dune». La distribuidora para España, Electronic Arts la tiene prevista para el 20 de Junio de 2001, veremos a ver si se cumplen estas (halagüeñas) expectativas de la compañía.

Adrián Encarnegin solicita trucos para «Corsairs Gold». Nos remitimos a las siguientes páginas web, donde esta colgado un programilla

Ranking de Batallas

Permanece · Cambia posición · Entra

Un mes más, se produce un relevo en el liderazgo. «Age of Kings» ha usurpado el lugar de honor, por un voto al advenedizo y anglófilo «Red Alert 2», del que pronto tendremos una expansión. «Shogun» les sigue de cerca a tan sólo un par de votos. El resto de aspirantes, lo tienen muy duro para copar la clasificación, aunque para eso estáis vosotros.

1. Age of Empires II
2. Red Alert 2
3. Shogun: Total War
4. StarCraft
5. Comandos: Behind Enemy Lines
6. WarCraft II
7. Dungeon Keeper 2
8. Homeworld
9. Heroes of Might & Magic III
10. Caesar III

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.

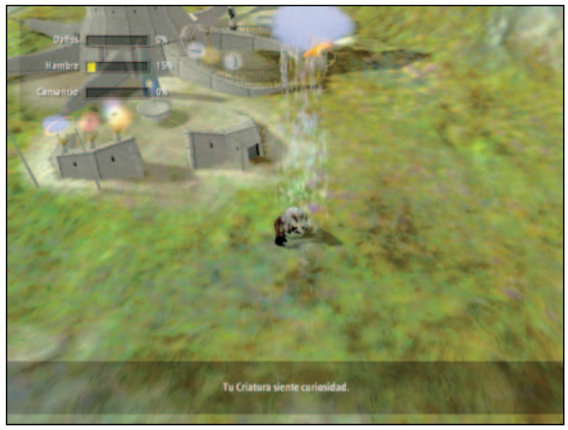
Noticias

Realm Interactive está al frente del desarrollo de «Trade Wars. Dark Millennium», la versión contemporizada del juego de tablero «Trade Wars 2002». Se tratará de un juego de estrategia en tiempo real para su uso exclusivo en Internet, para lo cual se ha creado un universo persistente. Dimensión virtual en 3D, y con perspectiva isométrica, en la que jugadores de todo el mundo coincidirán para sacar adelante a los suyos. Este universo estará compuesto por miles de jugadores, los suficientes para garantizar la diversión sin sacrificarla. En cada una de estas regiones, la construcción de cada imperio pasará por controlar el planeta de origen, para luego dar el salto al espacio... sin olvidar nunca las alianzas. Al frente de todo tendremos un personaje que nos representará en el mundo persistente, incluso cuando no estemos online.En las batallas tendrá una gran importancia el aspecto táctico, aunque con pocas unidades (no más de 20) pero muy especializadas.

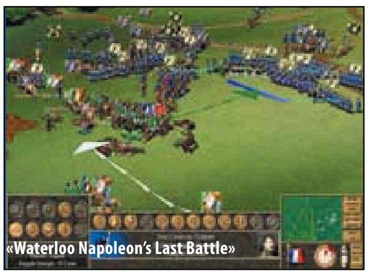
No se ha hecho esperar demasiado la expansión oficial de «Zeus: Señor del Olimpo», manufacturada por Impressions Games. Bajo el nombre de otra deidad del panteón de la mitología clásica griega, «Poseidón» fue hecho público el pasado 11 de Abril, escasos días después de colgar en Internet la campaña adicional y el editor de misiones. Esta previsto que llegue al mercado a lo largo de este verano que acabamos de empezar. Retomando la vieja «leyenda» de la Atlántida, reconocida incluso por Platón, nos pondremos bajo los designios de Poseidón el hermano de Zeus. Encontraremos un nuevo mineral que explotar, el orichac, y podremos fundar colonias en todos los continentes del mundo conocido. Incluso veremos héroes, monstruos y dioses hasta ahora desconocidos. Quienes hayáis disfrutado con este particular género de Sierra (Construcción de Ciudades), tendréis en «Poseidón» un buen acicate con el que además pasaréis el verano en la fresca Atlántida. ¡Enviad postal!

Otra expansión que recibiremos, si bien en esta ocasión a finales de año, es «Command & Conquer Yuri's Revenge». Ni que decir tiene que se trata de una continuación de «Red Alert 2». Desde Enero, el estudio de Westwood, sito en Irvine, ha sido el encargado del proyecto. En esta ocasión, nos las tendremos que ver de nuevo con el temible Yuri, que ha reaparecido con un ejército hasta el punto de controlar to-


«Poseidon»



«Black & White»


«Waterloo Napoleon's Last Battle»

muy simple con el que conseguir dinero infinito al pulsar la tecla de función 12. Las direcciones son las siguientes:
http://www.cheatinformant.com/codes/corsairs_gold_trn.shtml
http://www.ascat.de/cheats/corsairsgold.htm
Esperemos te sean de utilidad.
Amador Sanz de Galdeano se interesa por «Suden Strike», juego con el que llevamos a vueltas desde principios de año. Definitivamente ha salido publicado en Francia el pasado mes de Mayo, mientras que en EE.UU. y Reino Unido lo hará este mes. Por el momento en España no tiene distribuidora, pero si tantas ganas tenéis de adquirirlo en Amazon y otras tiendas virtuales ya está a vuestra entera disposición.
Noel Noriega Hernández quiere saber cómo conseguir, con el editor de escenarios de «StarCraft: Brood War», que una unidad sólo pueda fenecer a manos de otra concreta. Algo así como lo que sucede en la tercera misión de la campaña Protoss, donde el héroe Zeratul es el único que puede acabar con la Supermente Zerg. Pues bien, Noel, no existe ninguna fórmula ex profeso. Nosotros abogamos porque construyas un trigger por el cual toda unidad que se acerque al objetivo (concretamente a una "location" previamente definida) que no sea la elegida se destruya. La condición del trigger será "Bring" y la acción "Kill unit", donde las unidades serán todas salvo las mencionadas. Es requisito para que todo funcione según lo estipulado que la Supermente no pueda salir del área, para lo que es conveniente que esté asignado a una IA pasiva, que la "location" esté definida también, claro está, para el espacio aéreo.
Encomendad la suerte de la más importante de las batallas que libraréis en el estío al santo Lorenzo (como todos sabéis, el sol), para que sea indulgente con vuestra protección solar y os dé un verano largo y lleno de emocionantes y reconfortantes campañas de esas que hacen historia


«Black & White»


«Black & White»

El **truco** del mes... Black & White

Cambiar el nombre de los feligreses.
-Edita el archivo "names.txt", in sito en el directorio donde está instalado el juego. Desde aquí puedes dar cuenta del santoral y de las onomásticas más inverosímiles. En cualquier caso, el número de nombres debe coincidir con la cifra de la primera línea.
Conjuros infinitos.
-Una vez activado y preparado el hechizo, hay que invocarlo fuera del área de influencia mientras el cursor va saliendo de la interfaz del conjuro.


«Black & White»

do el mundo excepto San Francisco. Allí permanece acantonado un grupo de irreductibles aliados, entre los que se encuentran Eva, Tanya y el profesor Einstein. La solución es un viaje en el tiempo, como en el primer «Red Alert» para terminar con los delirios de grandeza del villano de turno. Contará de 7 misiones para el bando aliado, y otras 7 para el soviético. El grupo de Yuri únicamente estará disponible para el modo multijugador.

✪ General, Emperador, político nepotista y, sobre todo, genio estratega. Estos son algunas de las palabras que podrían definir a Napoleón Bonaparte. Este corso, formado en la Escuela Militar de Brienne, llegó a oficial con 16 años y hasta el 15 de Julio de 1815 estuvo dando guerra a toda Europa. Antes de su rendición a bordo del navío inglés Bellerophon, tuvo que ser derrotado en Waterloo. Para revivir este duelo entre Bonaparte y Wellington en la famosa pradera blega, contaremos con «Waterloo Napoleon's Last Battle». Podremos tomar el papel de uno, u otro, liderando los 500 000 soldados del Emperador o el millón de los aliados. El proyecto es obra de la desarrolladora BreakAway Games, que ha utilizado el engine consagrado de "Sid Meier's Gettysburg". Encontraremos 30 escenarios, entre reales y ficticios, en los que se reproducen todas las fases de la batalla.
Asimismo el programa vendrá acompañado de un editor, con el que diseñar las escaramuzas a medida. Por si fuera poco, el modo multijugador permitirá a 8 jugadores acometerse a través de LAN o Internet.
Y lo que viene siendo tradición: recreación fidedigna de las unidades involucradas en la guerra (llegando hasta el extremos de los uniformes) y de los lugares estratégicos donde se decidió la suerte de Napoleón y de su ambicioso proyecto político.

Temas para **Debate**


«Waterloo Napoleon's Last Battle»

Nadie se cuestiona, a estas alturas, la entidad de la estrategia como género autónomo entre los clásicos. Menos pacífica es la definición más exhaustiva de cuál es la verdadera estrategia: ¿turnos o tiempo real? Independientemente de cuál sea la tesis, hay que reconocer que la estrategia en tiempo real, no hace mucho fue un subgénero proscrito por los sectores ortodoxos defensores de los turnos –y aún a estas alturas continúan reprochando a las desarrolladoras la incorporación del factor tiempo–. El respetable criterio de los consumidores llevó a consolidar el tiempo real como "Estrategia", que desde hace unos 5 años engloba indistintamente a la modalidad de turnos y a aquella variante. A su vez, y como todos sabemos, las combinaciones proyectan el número de formas de presentar el género: táctico, gestión de recursos, construcción de ciudades, de equipos, etcétera. El boom de este género que nos ocupa, llegado de manos de dos títulos concretos («WarCraft II» y «Command & Conquer»). Hizo replantearse a muchas compañías el investir a sus productos de una vertiente que fomentara la alevosía y nocturnidad en sus usuarios. De este modo, por obra y gracia de la mercadotecnia, la pura filosofía del Arcade se vio revisada para alumbrar un tertium genus (vástagos del cuál son, por citar algunos, «Rainbow Six» o «Swat 3»). Los derroteros por los que se ha reconducido el alma de la planificación estratégica son innumerables. Recientemente, hasta sirve para aderezar a la nueva generación de jdr («Sacrifice»), e incluso para insuflar vida a juegos que difícilmente se pueden catalogar en uno y otro género («Giants: Citizen Kabuto»). No es que queramos sentar cátedra sobre la pureza de la Estrategia, ni mucho menos. Únicamente, significar que el mero hecho de incluir en la carcasa del producto la palabra "estrategia" no supone ningún añadido especial, sino tan sólo un reclamo publicitario. Porque es que, si nos fijamos bien, cualquier actuación cotidiana precisa de una decisión previa de realización… no sólo las labores militares. Un partido de fútbol, el plan de intervención rápida en un escenario de «Quake»… la vida misma es estrategia. Os sugerimos a tenor de lo expuesto la siguiente cuestión: ¿cuál será el próximo ingrediente? Hay reconocimiento para quien lo adivine (Profesionales de la videncia, abstenerse).

LA NUEVA GUERRA DE LUCASARTS

STAR WARS: BATTLEGROUND

Aunque de todos es sabido que el filón «Star Wars» es algo que en LucasArts jamás han dejado, ni dejarán, de explotar, el anuncio del desarrollo de «Battleground» parece significar todo un cambio en la línea de producción de la poderosa factoría de juegos del amigo George. La compañía, por fin, parece haberse decidido a entrar en la estrategia con paso decidido, tras un "experimento" algo irregular, «Rebellion», que apareció hace ya algún tiempo. Y para ello, nada mejor que echar mano, en su base tecnológica, del trabajo de unos expertos, como Ensemble Studios, famosos por su impagable saga «Age of Empires».





Cuando se trata de asegurar el éxito de un juego suele darse uno de dos factores críticos. Las licencias, ya sean de cine o con un nombre popular apoyando la producción, constituyen el primero de ellos. El segundo, no menos habitual, es hacer uso de una idea ya conocida o una tecnología sólida y que haya obtenido unos resultados notables. Aunque, si se quiere rizar el rizo, no podría haber nada mejor que juntar estos dos factores en un único proyecto.

Imaginemos, por ejemplo, un título como «Age of Empires» en un género como, digamos, estrategia. Pocos juegos hay, en la actualidad, que estén tan afianzados y sean tan solventes como el título de Ensemble. Miremos ahora hacia el mundo de Hollywood y fijémonos en, por ejemplo, George Lucas, y en una saga como, digamos, "Star Wars". Pocas películas pueden haber tenido tanto éxito y crear tal legión de seguidores como la primera trilogía de la "Guerra de las Galaxias" y el nuevo "Episodio I".

No de extrañar, entonces, que a un avispado productor de LucasArts se le haya ocurrido combinar ambos ingredientes para dar un nuevo impulso y una nueva vía de negocio a la jugosa saga galáctica en el mundo del videojuego, del modo más práctico y menos complicado.

Pero cuando se hizo público el desarrollo de «Battleground» apareció, lógicamente, el nombre de Ensemble como uno de los activos más importantes del proyecto. Sin embargo, «Star Wars: Battleground» es un título creado por un equipo de desarrollo de LucasArts, en el que los responsables de «Age of Empires» no han intervenido, excepto para licenciar el engine de su juego y dar soporte técnico a la compañía del señor Lucas.

«Battleground», pues, se podría considerar una traslación al universo "Star Wars" de muchos de los aspectos ya conocidos en el juego de Ensemble. Sus responsables, en todo caso, aseguran que pretenden llegar más allá de ese simple concepto, para satisfacer plenamente a los fans de "Star Wars" tanto como a los aficionados a la estrategia en tiempo real. El número de razas y unidades, los modos de juego, las modificaciones realizadas al motor de «Age of Empires» y otros muchos detalles así pretenden, al menos, demostrarlo.

Quedan de esta forma más claras las intenciones de LucasArts con su nuevo título, pero hasta la fecha muy poco se había dejado claro sobre cómo sería realmente «Battleground». Se había llegado a especular con las posibilidades de los entornos 3D, así como con los protagonistas que mostraría, o si su historia y ambientación se basaba en la primera trilogía o en el más reciente "Episodio I", etc.

Tras una charla con el jefe de proyecto, hemos podido conocer muchos de estos detalles, entre los que se pueden destacar algunos realmente significativos como la importancia que se pretende dar a los modos multiusuario, o la combinación de gestión, combate y diplomacia con la que LucasArts pretende situarse por delante de algunos títulos existentes en el género. En todo caso, dos factores tan críticos como los mencionados, licencia y tecnología, parecen formar ya un buen punto de partida para lo que ha de ser «Battleground». Y para descubrir mucho más de esos detalles que el juego incluirá, nada mejor que leer la entrevista, donde Garry Gaber nos desvela muchos de los secretos del diseño de «Star Wars: Battleground».

F.D.L.

Línea Directa con...

GARRY GABER

JEFE DE PROYECTO DE «STAR WARS: BATTLEGROUND»







Un par de ejemplos de combates entre tropas en estaciones situadas en el espacio. En la imagen se pueden apreciar algunas de las unidades que se podrán ver en el juego, como TIE-fighters o AT-AT.

«Battleground», se podría considerar una traslación al universo "Star Wars" de muchos de los aspectos ya conocidos en el juego de Ensemble

Dos factores tan críticos como, licencia y tecnología, parecen formar ya un buen punto de partida para lo que ha de ser «Battleground» y asegurar su más que posible éxito

Mucho se ha venido especulando sobre las posibilidades de «Battleground», desde el momento de su anuncio oficial, pero nadie mejor que el Jefe de Proyecto de este título para aclarar las dudas que nos han surgido sobre este atractivo título. Garry Gaber concedió una entrevista a Micromanía para despejar algunas de las muchas incógnitas existentes sobre «Star Wars: Battleground».

MICROMANIA: Es bastante fácil imaginarse que «Star Wars. Battleground» puede tratarse de un concepto de juego similar a «Age of Empires», aunque cambiando el escenario por los del universo creado por Lucas, así que, ¿debemos esperar exactamente esto del juego, o lo que pretendéis es hacer algo completamente nuevo y distinto?
GARRY GABER: *«Battleground» incluirá un montón de cambios y mejoras, en lo que afecta a la jugabilidad, sobre «Age of Kings: The Conquerors». Se podrán encontrar unidades aéreas, submarinas, generadores de escudos, de potencia… cientos de detalles nuevos reflejados en las unidades y edificios propios de "Star Wars". Pero lo que no se debe esperar de «Battleground» es un cambio radical en el género de la estrategia en tiempo real ni un alejamiento excesivo de las convenciones introducidas por la saga «Age of Empires». Por ejemplo, el sistema de control con el ratón para la selección y movimiento de las unidades es el mismo. Formaciones, patrullas, "rally points", etc. aparecen también ahora, aunque en el universo "Star Wars". No tenemos intención de reinventar el género, si os referís a eso. Lo que queremos es ofrecer una experiencia de juego divertida y apasionante, con la estrategia de fondo, y usando "Star Wars".*

"De «Battleground» no se debe esperar un cambio radical en la estrategia en tiempo real..."

MM: La última vez que coincidimos con la gente de Ensemble Studios nos comentaron que estaban trabajando en el desarrollo de un nuevo motor gráfico en 3D. ¿Significa esto que «Battleground» será un juego que haga uso de las 3D?
G.G.: *Podríamos decir que «Battleground» será un juego basado en un motor "2.5 D". Lo que esto quiere decir es que existirá una cámara con movimiento limitado, preservando la perspectiva del jugador en el campo de batalla. Con esta elección podemos situar en pantalla cientos de unidades y estructuras de manera simultánea, con un nivel de detalle gráfico que potencia el reconocimiento del entorno de "Star Wars" y la belleza plástica del juego.*

MM: ¿De qué modo el diseño de unidades e infraestructuras se ve afectado por el "look" de "Star Wars"? ¿Se verán también afectadas las acciones disponibles por esto, mejorando respecto a la serie «Age of Empires»?
G.G.: *En una palabra, sí. ¿Acaso los fans de "Star Wars" aceptarían otra cosa? Todos los diseños están pensados en el sentido de que deben existir en el universo de "Star Wars".*

MM: Según LucasArts «Battleground» es el comienzo de una nueva saga. ¿Tiene esto algo que ver con los nuevos productos de Ensemble? ¿Saldrán los nuevos juegos del estudio con el sello de LucasArts?
G.G.: *No. LucasArts simplemente ha comprado la licencia del engine de «Age of Empires: The Conquerors» para desarrollar «Battleground». Hasta ahí llega nuestra relación con Ensemble.*

MM: ¿Cuál será la trama de «Star Wars Battleground»? ¿Veremos algo más que el tradicional enfrentamiento de los Rebeldes contra el Imperio?
G.G.: *En el juego se ofrecerán tres modos diferentes de participación: el Modo Campaña (únicamente para un solo jugador), el Modo Escaramuza (también para un solo jugador, pero con mucha mayor libertad de acción), y el Multijugador (enfrentamientos sin trama entre un máximo de ocho jugadores). El guión del juego se puede encontrar en el Modo Campaña, que se centra en seis campañas distintas, enmarcadas en las películas de "Star Wars". Una de las campañas está protagonizada por Chewbacca y la reconquista de su planeta natal, Kashyyyk, que ha caído en manos del Imperio y los tratantes de esclavos Trandosianos. Otro escenario se centra en la Princesa Leia. Otro más en OOM-9, etc.*

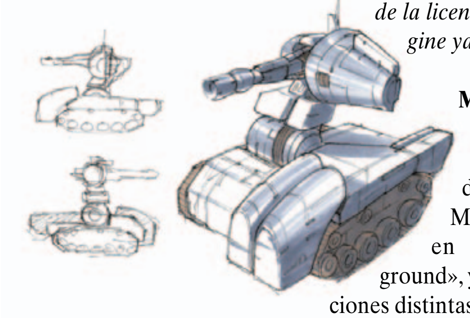
GARRY GABER

JEFE DE PROYECTO DE «STAR WARS: BATTLEGROUND»



MM: En LucasArts habláis de «Battleground» como el comienzo de un nuevo camino en la evolución de la estrategia en tiempo real. ¿Podrías explicarnos a qué os referís con esto?

G.G.: *Bueno, simplemente se trata de que, hasta donde yo sé, «Battleground» es el primer juego de estrategia en tiempo real que se ha desarrollado a partir de la licencia de un engine ya disponible.*



MM: ¿Qué importancia real tendrá el modo Multijugador en «Battleground», y cuantas opciones distintas habrá?

G.G.: *El Multijugador será fundamental en «Battleground». Soy de la opinión de que un modo Mulitjugador de calidad es indispensable en todo buen juego del género. Estarán disponibles todos los modos que ya existían en «Age of Kings», aunque con el toque "Star Wars". Pero además se incluirán arenas de juego en distintos planetas que aparecen en las películas ya disponibles de "Star Wars", y algunos nuevos. En total, hasta ocho jugadores podrán participar en modo cooperativo o enfrentados unos contra otros.*

MM: ¿Habrá alguna relación entre «Battleground» y la nueva trilogía de películas de "Star Wars"?

G.G.: *No. Tan sólo lo visto en la primera trilogía y en el Episodio I aparecerá con seguridad en el juego, aunque se ofrecerán algunas pistas con las unidades sobre ciertos datos del Episodio II.*

MM: ¿Cuáles han sido los apartados más importantes del diseño de «Battleground»; interfaz, gestión de recursos, combates…?

G.G.: *Todo eso, y más, ha sido importante. Uno de nuestros mayores problemas los hemos tenido con la adaptación del interfaz de usuario de «Age of Kings», al tiempo que lo hemos mejorado en todo lo posible. Por ejemplo, el botón equivalente a los aldeanos desocupados ahora se iluminará para decir al jugador que existen robots inactivos en algún punto. La gestión de recursos todavía permanece como un aspecto clave en las opciones que no sean "deathmatch", pero nuestro centro de recursos crece y mejora, a medida que el jugador obtiene mejor tecnología, hasta convertirse en Plantas Industriales de Carbonita y Centros de Procesado de Alimentos. El combate, sin embargo, es muy diferente, por la adición del sigilo (con los submarinos), las fuerzas aéreas, los escudos y los centros energéticos. Y también hemos incluido una nueva estructura que llamamos la "Guardería Animal", en la que se pueden encerrar Banthas y Nerfs (para alimentación) y obtener un añadido de comidas, con el tiempo. Esto, además, tendrá una influencia posterior en el desarrollo de granjas hidropónicas… Vaya, que hay un montón de novedades a las que el jugador podrá hincar el diente.*

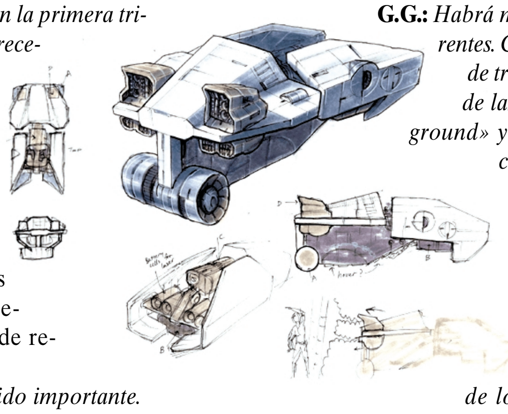
MM: La base de la acción, ¿se centrará en recursos, combate o una mezcla de ambos?

G.G.: *Ambos, y mucho más. El jugador también podrá escoger seguir una línea de acción basada más en la economía, el combate o la investigación.*

MM: ¿Cómo están equilibradas las fuerzas entre distintos personajes, unidades y estructuras, según el bando con que se juegue?

G.G.: *En total, habrá seis bandos diferentes en el juego. Por un lado estarán, por supuesto, Rebeldes e Imperio, pero además encontraremos las civilizaciones de Wookies, Gungans, Naboos Reales y la Federación de Comercio. Algunos ejemplos del equilibrio por losque preguntáis residen en la distintas habilidades de cada uno, como la construcción de estructuras submarinas de los Gungan, los asequibles Stormtroopers imperiales o las aeronaves de los Naboo, mientras que la Federación tendrá un aspecto de mejoras económicas mucho más marcado.*

MM: ¿Con qué tipo de unidades, en general, nos encontraremos en «Battleground»?



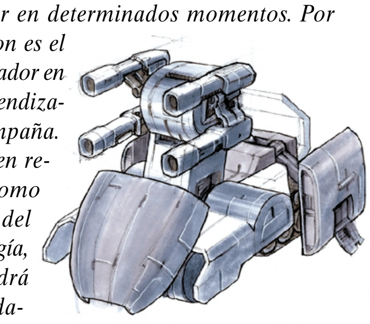
G.G.: *Habrá montones de unidades diferentes. Creo que tenemos alrededor de trescientas, de momento. Una de las diferencias entre «Battleground» y «Age of Empires» es que cada una de las unidades posee un diseño único y distintivo, aunque con sus equivalencias en habilidades y potencia. El equivalente del AT-AT imperial para los Gungan será el Faamba. En el caso de los Stormtroopers, para el imperio Wookie, tendremos Bowcaster Trooper. Es decir, todo se estructura en torno a distintas categorías, como: troopers, mechs y criaturas, unidades específicas (el generador de escudos wookie, el snowspeeder rebelde…), aéreas, naves y artillería pesada. Además, existirán muchas unidades disponibles en el editor de escenarios que no se corresponden con nada específico, ni en niveles ni en campañas, como Yoda, el anciano Obi-Wan, etc. Queremos ofrecer a cada usuario un montón de "juguetes".*

MM: El aspecto de la conquista de territorios, ¿tendrá una importancia considerable en la acción o éste se centrará en otros apartados?

G.G.: *Existirán distintos estilos de juego en los modos de escaramuza y multijugador, y algunos giran en torno a la conquista de territorios enemigos. En el modo de un solo jugador se combinará investigación, combate y economía. Lo que pretendemos es dar múltiples posibilidades para jugar a «Battleground».*

MM: Has mencionado a Yoda y Obi-Wan. ¿Existirán estos personajes, o alguno parecido, que asuma el rol de "héroe" con habilidades especiales?

G.G.: *Sí, claro. La princesa Leia tendrá esos atributos, y también Chewbacca, Luke, Lando y Han tendrán su aparición estelar en determinados momentos. Por ejemplo, Qui-Gon es el instructor del jugador en el tutorial de aprendizaje del modo campaña. Los Jedi aparecen representados como una parte más del árbol de tecnología, y el jugador podrá entrenar a Padawans, Caballeros y Maestros en la estructura de los Jedi.*





MM: El nombre que habéis dado al juego, ¿es algo casual u obedece a que no se verán batallas en el espacio exterior?

G.G.: *Habrá algunas secuencias de batalla en estaciones orbitales. Y serán bastante alucinantes. El propio editor tendrá incluido el espacio como un posible escenario más, así que, como se dice, no habrá límites para la imaginación del usuario.*

MM: ¿Veremos una versión de «Battleground» en alguna de las nuevas consolas disponibles?

G.G.: *Es complicado, porque el estilo que define la estrategia en tiempo real es difícil de trasladar a un formato como las consolas. Pero aún no hay nada decidido.*



MM: ¿Algún miembro del equipo de desarrollo de «Battleground» participó en el desarrollo de la serie «Age of Empires»?

G.G.: *No, todo el equipo procede de LucasArts, pero hemos mantenido numerosos contactos con el equipo de «Age of Empires». Y nos han dado un montón de buenos consejos sobre el juego a medida que lo hemos ido desarrollando.*



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

• Compañía: **VALKYRIE STUDIOS** • En preparación: **PC, XBOX, PLAYSTATION2** • Género: **ACCIÓN/JDR**

Seraphim

¿Existe el cielo? ¿Existen los ángeles destronados? Si te gusta pensar que sí, tal vez te interese echar un vistazo a lo que será «Seraphim», una fabulación sobre lo divino y lo humano que está siendo desarrollada por Valkyrie Studios. Imagina que Ícaro hubiera sido finalmente capaz de levantar el vuelo y que el cielo estuviera poblado de extrañas criaturas con forma de hombre y alas de pájaro.

Así en la tierra...



EQUIPO DE DESARROLLO DE VALKYRIE.





Seraphim» será un juego de acción 3D en el que los jugadores tomarán el control de poderosos semidioses alados, expulsados del cielo a un mundo de fantasía habitado por mortales y monstruos de todo tipo, en el que la magia es una práctica habitual. Estos ángeles caídos -conocidos como serafines- y repudiados por todos, se han agrupado en el plano terrenal en torno a tres poderosos clanes, cada uno de ellos con su propia cultura y filosofía de vida, además de una imagen diferente y técnicas de combate muy diversas. Los mortales no tardaron en aclamar a estos clanes, dotándoles con sus cantos religiosos del poder necesario para poder sobrevivir después de haber perdido sus poderes originales.

Tres son los clanes de ícaros sagrados enfrentados entre sí. El primero de ellos es el de los Ángeles. Estos serafines con alas de ave dominan a sus adeptos humanos mediante una serie de estrictas normas religiosas. Son muy buenos en el vuelo, gracias a sus enormes y potentes alas llenas de plumas. El segundo es el de los Demonios, semidioses con alas de murciélago y mentes oscuras, que dominan a sus adoradores mediante el miedo y la violencia. Dedicados a magnificar el caos, este clan se caracteriza por su fortaleza física y su fiereza al combatir cuerpo a cuerpo. El último de los clanes está formado por los Fey, individuos con alas de insecto que controlan a sus congéneres mediante un equilibrio entre democracia y confianza en sus semejantes. Todos ellos tienen la facultad de crear conjuros, y con ellos defender su lugar en este mundo adoptivo. Como es lógico, el usuario podrá elegir el clan al que desea pertenecer, además de configurar el seraphim a su gusto. «Seraphim» será un juego extenso con misiones muy diversas que nos transportarán a un mundo formado por escenarios muy diferentes, que incluyen ciudadelas flotantes, naves de batalla, oasis en mitad del desierto, refugios en las montañas o cuevas subterráneas. En el modo campaña, las misiones nos irán introduciendo en las maniobras políticas y ataques que tienen lugar entre los clanes alados. En el centro de este conflicto encontraremos al Demiurgo, el serafín más poderoso de cuantos fueron expulsados de Valhalla, obsesionado por recuperar en un futuro no muy lejano toda su gloria perdida.



Los programadores han modificado el engine de «Unreal» para conseguir explosiones y efectos especiales tan espectaculares como estos.

UN PROYECTO PROMETEDOR

En líneas generales, esta es la esencia del segundo proyecto de Valkyrie Studios, una compañía afincada en Chicago, cuyo primer proyecto fue el juego de rol «SepterraCore: Legacy of the Creator». Los diseñadores querían hacer hincapié en la idea de controlar un semidiós con poderes descomunales, capaces de provocar una hecatombe bíblica, tal y como sucedía con los dioses salidos de la mitología clásica. Para conseguirlo, los jugadores podremos crear a nuestro propio personaje con singulares poderes, que irán mejorando conforme vayamos avanzando en el juego.



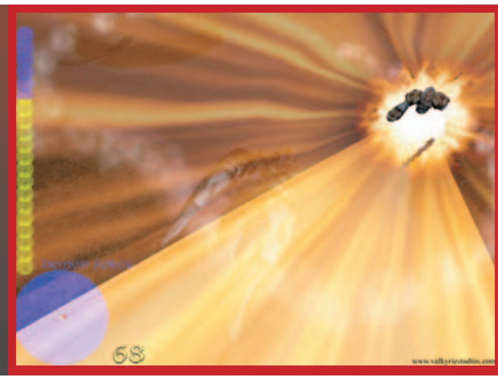
Aunque en «Seraphim» habrá numerosos elementos propios de un juego de rol, el sistema de juego estará basado en la acción directa. De hecho, el programa se está haciendo con una versión mejorada del engine de «Unreal», que implementará una mayor distancia de visión, personajes animados a partir de un esque-



Los ángeles caídos, conocidos como "Serafines" y repudiados por todos, se han agrupado en el plano terrenal en torno a tres poderosos clanes guerreros, enfrentados entre sí



Las batallas aéres tendrán gran intensidad y dramatismo, en parte por las armas mágicas que podremos usar contra nuestros enemigos.



Cada arma rúnica nos permitirá desarrollar nuestros poderes mágicos y canalizar esta energía para defender nuestros intereses.

leto y un mayor número de polígonos en pantalla. Aunque los personajes contarán en un principio con un catálogo simple de atributos -como vuelo libre, ataque, defensa y lanzamiento de hechizos-, a medida que avance el juego podrán ir eligiendo nuevas armaduras, armas, ítems especiales y un extenso repertorio de hechizos defensivos y agresivos. El jugador conseguirá puntos completando objetivos, acabando con sus enemigos y descubriendo secretos. Al término de cada misión, tendrá la oportunidad de canjear esos puntos por nuevos poderes y objetos. Así se concretan las influencias roleras en el desarrollo de «Seraphim» que, por lo demás, puede calificarse como juego de acción. Y menudo juego de acción. A lo visto en los clásicos juegos de lucha, en los que peleábamos sobre el suelo utilizando sólo dos dimensiones, tendremos que añadir una tercera dimensión -la altura- que nos permitirá enfrentarnos a nuestros oponentes con un nuevo elemento a tener en cuenta, lo que aporta gran originalidad respecto a otros programas basados en el combate. Y no sólo eso, sino que también dispondremos de la posibilidad de introducirnos en todo tipo de construcciones y edificios para jugar al gato y al ratón con nuestros enemigos. Lo mejor es que el control de nuestro alter ego será tan sencillo como en cualquier otro juego 3D. No se trata de un simulador de vuelo, sino de un frenético arcade de combate. Para realizarlo, han utilizado la tecnología previamente desarrollada por Epic para «Unreal» –que tan buenos resultados ha ofrecido– y la han modificado para representar de forma espectacular pero sencilla los increíbles vuelos de estos mesías alados.

La animación de los distintos personajes está siendo pulida y mejorada, ya que ésta es una de las grandes bazas del juego. Se están cuidando especialmente los movimientos de los ángeles durante el vuelo, para que sean gráciles y majestuosos. Dentro de los efectos especiales, destacarán sin duda los hechizos, que permiten lanzar electrizantes rayos de energía o invocar terribles demonios. Aún no se ha decidido el elenco de hechizos que finalmente estará disponible, pero sí se sabe que se ejecutarán mediante el uso de armas especiales. El catálogo de armas será extenso e incluirá espadas, hachas, lanzas, martillos y otras mucho más exóticas. Estas armas tendrán varios usos, y servirán tanto para infligir daño directo a nuestros enemigos como para ayudarnos a lanzarles hechizos, ya que se trata de armas rúnicas con capacidades mágicas. Especialmente espectacular será la cadena unida a un garfio, capaz de desgarrar las alas de tus enemigos.

HISTORIA PERSONALIZABLE

En lo referente a las estrategias de juego, los chicos de Valkyrie pretenden dejar un estilo libre, en el que los jugadores puedan diseñar sus propias tácticas victoriosas. La idea es la de diseñar un juego abierto, en el que no haya una única forma válida para solucionar las dificultades, ni tampoco misiones genéricas y cerradas. En vez de diseñar un estilo de juego hermético, los programadores pretenden que sean los propios jugadores quienes lo dicten.

Aunque aún no se ha decidido cuántas misiones encontraremos en la versión definitiva del juego, el equipo está trabajando en bifurcaciones de la trama y nexos entre las misiones, para que sea el jugador quien elija por donde discurren los acontecimientos. Según los programadores, el juego será semejante a la saga «Wing Commander», en la que encontrábamos fragmentos de historia entre las fases, en los que podían tomarse decisiones que afectaran al desarrollo del juego. También encontraremos elecciones cruciales dentro de las misiones. Por ejemplo, podemos estar encargados de defender dos ciudadelas distintas, y luego vernos obligados a elegir entre una u otra, debido a un ataque simultáneo del enemigo. También es factible que nosotros fallemos a la hora de conseguir determinados objetivos -como derrotar a un poderoso enemigo- pero seamos capaces de finalizar la misión. Si esto sucede, la historia seguiría avanzando, aunque por derroteros diferentes a lo que se esperaba. Como veis, encontraremos un juego variado y abierto, que nos permitirá personalizar la trama a medida que avancemos en la historia.

Llegados a este punto, es comprensible que muchos de vosotros sigáis albergando dudas respecto al manejo de los personajes y el interfaz. No obstante, en «Seraphim» la idea es la de construir un juego en el que el interfaz estorbe lo menos posible. Es por ello que se ha simplificado hasta el máximo para que no interfiera en la acción. Básicamente, el jugador dispondrá de un indicador del hechizo que tiene seleccionado, un mapa semejante a un radar -conocido como el Sentido, ya que los Seraphims disponen del don de presentir a las criaturas que los rodean-, una barra de energía y un indicador de maná. El modo multijugador será también uno de los puntales de «Seraphim», un programa de originales planteamientos y singular desarrollo que sorprenderá en un futuro no muy lejano a los usuarios de PC, Xbox y, posiblemente, Playstation 2. A partir de ahora, aprenderéis a temer el cielo que se cierne sobre vuestras cabezas…

I.C.C./D.D.F.

Los reponsables de Valkyrie pretenden crear un estilo libre de juego, en el que el usuario pueda decidir sus propias estrategias de combates

OPCIONES MULTIJUGADOR

Uno de los aspectos que más destacará dentro de «Seraphim» será la modalidad de juego online. Los programadores de «Seraphim» están preocupados por conseguir la mayor jugabilidad posible. Para ello, están cooperando con otra compañía especializada en llevar a cabo las modalidades de juego online, de tal forma que disponen de mucha más libertad para diseñar modos de juego originales, más divertidos y jugables, y concentrar así sus esfuerzos en mejorar el aspecto gráfico del programa y en los efectos especiales que podremos disfrutar durante la partida. Dentro de esos modos de juego, encontraremos algunos tan tradicionales como "Capturar la Bandera" o el "Rey de la Colina". No obstante, también encontraremos modos de juego originales y novedosos como el "Defiende/Destruye a los mortales" o el "Reúne las piedras Lanuth". Para los amantes de los arcades frenéticos, también se incluirán opciones para combates Deathmatch, para los que podremos crear nuevos serafines o bien usar los personajes utilizados durante la campaña.





La idea del equipo de desarrollo es la de conseguir que los jugadores se sientan tan poderosos como un verdadero ángel mientras juegan.



Los combates entre las tres facciones enfrentadas de ángeles estarán a la orden del día y serán el corazón del juego.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

• Compañía: **WESTWOOD STUDIOS/E.A.** • En preparación: **PC** • Género: **ESTRATEGIA**

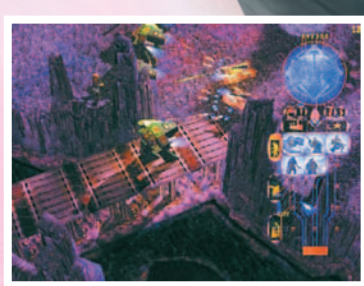
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

Westwood cambia de dimensión

El lanzamiento de «Dune II» marcó un nuevo comienzo en el mundo de la estrategia. Y, tras él, Westwood Studios abrió el camino para una serie de nuevos conceptos y series que han creado escuela. Ahora, la compañía pretende, de nuevo, marcar otro hito con su entrada en el universo de las tres dimensiones. «Emperor: Battle for Dune», ha estado en desarrollo más de dos años y ya está a punto de ver la luz. Bienvenidos al nuevo Arrakis.











Sorprendentemente, «Emperor» es el primer juego que se puede considerar como un acercamiento real a las 3D por parte de Westwood. Anteriormente, otros títulos de la compañía tan sólo habían planteado una propuesta pseudo 3D para ofrecer un mayor realismo en ciertos detalles, o habían combinado 2D y 3D con idéntico propósito. Mucho más sorprendente resulta saber que gran parte del equipo de desarrollo de «Emperor» también participó en juegos anteriores de la saga, como «Dune 2000», así como en la serie de «Command & Conquer», lo que a priori no les colocaba en la posición idónea para afrontar una nueva tecnología como soporte del juego. El desarrollo de esa tecnología ha sido uno de los principales retos para Westwood, puesto que en el asunto del diseño de juegos de estrategia, ya han demostrado con creces de lo que son capaces. Pero, en cualquier caso, ¿qué se puede esperar de «Emperor»? ¿Un juego rompedor? ¿Una propuesta radicalmente diferente de cualquier proyecto anterior? ¿Una adaptación de la película? Westwood Studios ha querido plantear «Emperor: Battle for Dune», como un título capaz de satisfacer todas las necesidades, y de resultar atractivo a los seguidores del film, de la serie de juegos y de la propia novela de Frank Herbert. Conocer la serie no resultará, en palabras de sus creadores, una ventaja para poder sacarle todo el jugo, ya que desean que sea considerado como una entidad distinta y separada de cualquier título anterior, pese a las inevitables similitudes que, como se descubrirá en estas páginas, el juego poseerá con otros proyectos de la compañía.

Estos puntos de coincidencia se basarán, sobre todo, en el diseño de la acción, donde pese a las nuevas unidades, estructuras y posibilidades, la gestión de recursos y la disposición táctica centrarán toda la atención. Pero ya el mismo guión plantea diferencias con respecto a la situación del escenario de juego, Dune, y los contendientes. «Emperor» nos lleva doscientos años antes de los acontecimientos que se narran en la película original, y justo detrás de la época descrita en el guión de «Dune II». Así, encontraremos diferencias en las unidades conocidas, las casas enfrentadas (aunque las principales y más famosas se mantienen, como Harkonnen y Atreides), etc. pero, por supuesto, el inconfundible estilo de Westwood se mantendrá de principio a fin. La jugabilidad prima, y eso es algo en lo que la compañía tiene muy claro que no puede fallar. «Emperor» se mantendrá fiel a este principio y ofrecerá novedades como las que se descubren en la entrevista que os ofrecemos a continuación, manteniendo al mismo tiempo el saber hacer que tantos fieles seguidores ha conseguido hasta la fecha a lo largo y ancho de todos el globo.

F.D.L.

Línea Directa con...

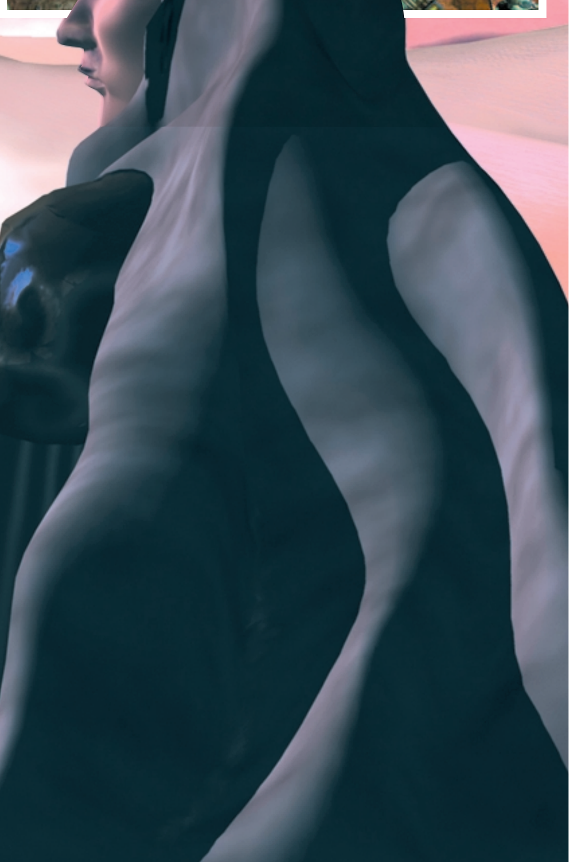
CHRIS LONGPRE
PRODUCTOR DE
EMPEROR











Chris Longpre es todo un veterano en Westwood Studios, y ha estado involucrado en producciones que van desde algunos de los capítulos más interesantes de «Command & Conquer» hasta «Lands of Lore». «Emperor» es su nuevo proyecto y el más ambicioso hasta la fecha, por lo que Micromanía ha querido charlar con uno de los responsables más directos del juego, y descubrir todo lo que éste ofrecerá.

MICROMANIA: Como en muchos otros títulos de Westwood, «Emperor» hace uso de secuencias cinemáticas con actores para realzar la historia. Pero, ¿es realmente tan necesario este aspecto? ¿Hasta qué punto el jugador se puede ver afectado por estas escenas? ¿Qué actores habéis escogido?

CHRIS LONGPRE: *Esta cuestión se debe enfocar por dos vías. En primer lugar, se trata de profesionales de primera fila, y algunos realmente conocidos en la industria de Hollywood. Entre otros en «Emperor» se podrá ver a Michael Dorn, conocido por la serie y películas de "Star Trek", en el papel del Duke Achillus, de la casa Atreides. También contamos con Michael McShane, que apareció en "Muérete, Bonita", y que interpreta al Barón Rakkan, de los Harkonen.*
Nuestro proceso de selección es idéntico al de cualquier producción de cine. Realizamos una serie de pruebas y decidimos el actor más adecuado para el papel. Por otro lado, las películas, al igual que la música, ayudan a crear una sensación de inmersión total para el jugador. No se trata sólo de que se realce el guión sino que conducen toda la narración y la historia del juego de un modo que éste no puede conseguir, sobre todo si se trata de un juego de estrategia. Un gran guión puede implicar un significado real para todo lo que pasa en el juego, y lo convierte en una experiencia más satisfactoria.

"NUESTROS JUEGOS SIEMPRE OFRECEN LO QUE PIDEN LOS JUGADORES"

MM: ¿Puedes comentarnos brevemente en qué consiste este guión?
C.L: *El Emperador de todo el universo conocido acaba de morir, y la carrera por el trono imperial ha comenzado. Las tres Casas más poderosas han empezado a movilizar a sus fuerzas y aprovechan cualquier oportunidad para destacar sobre las demás, aunque la clave para el acceso al trono es la conquista y dominio de Dune. Aquel que controle Dune, controlará la producción de especia y ganará el trono.*

MM: ¿Sigue «Emperor», de algún modo, el guión de la película de Lynch, o la obra literaria original?
C.L.: *No, «Emperor» no se basa en el guión de la película. Pese a que se ambienta en el universo de Dune, queríamos diseñar una historia original. «Emperor» no tiene ningún referente real, pero siempre hemos tratado de captar el espíritu de este universo en cada uno de los juegos que hemos desarrollado en esta serie. En todo caso, al no seguir ningún argumento ya conocido, aquellos jugadores que no estén familiarizados con Dune no tendrán ninguna desventaja sobre otros más experimentados. Eso tampoco quiere decir que no hayamos trabajado en la historia a fondo. A medida que transcurre la acción, se ven descubriendo intrigas políticas, la historia va dando giros y se hace cada vez más profunda e interesante. Toda la gente que ha participado en la grabación de las secuencias de vídeo ha hecho un trabajo magistral para dar un sentido completo al juego.*

MM: ¿Deberíamos considerar «Emperor» como una continuación de "Dune II"?
C.L.: *Realmente sí, sí se trata de una continuación, pero con matices. La historia comienza donde acaba la de «Dune II». Sin embargo, han pasado ocho años desde que éste apareció y el diseño de la acción y la jugabilidad tienen poco que ver, en la práctica. La tecnología también ha experimentado un gran avance y se ha profundizado mucho más en todo lo que concierne a la estrategia.*

MM: ¿Cuántas misiones habrá en el juego y cómo será su diseño?
C.L.: *En total existen unas 150 misiones, lo que equivale a unas cincuenta por cada Casa. Dado que el jugador controla su avance sobre la superficie del planeta, está en su mano escoger qué misiones son más importantes para alcanzar sus objetivos y elegirá aquellas que sepa que puede tener también a su alcance. No es obligatorio realizar todas las misiones para ganar el juego. De hecho, cada Casa puede triunfar por completo si realiza 13 misiones concretas. Por otro lado el jugador puede querer profundizar e intentar ganarse, por ejemplo, la confianza de Casas secundarias, añadiendo más profundidad al conjunto, y necesitará jugar más misiones para asegurarse la lealtad de sus aliados.*
Ya que esta estructura permite numerosas combinaciones entre las tres Casas principales y las cinco secundarias, cada batalla se puede considerar casi única en su desarrollo y planteamientos. Una batalla, incluso en un mismo mapa y con las mismas casas en liza, puede ser totalmente distinta a otra gracias al uso de la IA en «Emperor». Es más, habrá más de cien misiones disponibles entre los 33 territorios existentes en ►



CHRIS LONGPRE
PRODUCTOR DE EMPEROR









la campaña, así que estas misiones secundarias ofrecerán una gran variedad. Si un jugador quiere ver en su totalidad «Emperor» tendrá que jugar con las tres Casas y completar tres historias muy distintas.

MM: ¿Se desarrollan todas las misiones de una manera lineal?
C.L.: *Todas las campañas de «Emperor» son completamente no lineales. El jugador podrá escoger el territorio que más le interesa conquistar, según la información de que disponga sobre el enemigo, los posibles refuerzos que recibirán ambos bandos y las tácticas de alianzas políticas.*

MM: ¿Se podrán pasar unidades veteranas de una misión a otra?
C.L.: *Los refuerzos siempre estarán disponibles en ciertos momentos, pero en cada misión se trata, en esencia, de levantar una base y crear unidades.*

MM: Así, ¿cómo se conseguirán estas unidades? ¿La gestión de recursos será importante?
C.L.: *La construcción de la base seguirá las reglas habituales de los juegos de estrategia: el jugador recolectará recursos (especia) y los usará como crea conveniente. Proteger y mantener el suministro de especia será esencial, aunque se han automatizado ciertas acciones para que el jugador no tenga que estar continuamente pendiente de este apartado. Pero habrá que tener en cuenta que un jugador experimentado de «Emperor» podrá crear las tácticas y estrategias adecuadas para maximizar el rendimiento de estos suministros al tiempo que evita a los gusanos, que tienden a devorar cada cosechadora que se encuentran.*

MM: ¿Se podrán capturar unidades y estructuras enemigas y usarlas en propio provecho?
C.L.: *Por supuesto. Los Ordos poseen el tanque Deviator, que controla las mentes del enemigo gracias a un gas especial. Así, podremos tomar el control durante un tiempo de ciertas unidades y lanzarlas contra su propio bando. El ingeniero también estará disponible para capturar edificios y estructuras enemigas.*

MM: ¿Cuál es la extensión del juego, y cuánto crees que puede llevar a un jugador experimentado triunfar en «Emperor»?
C.L.: *Es difícil precisar la duración de «Emperor» y cuantificarla en horas de juego, ya que todo depende del propio jugador. ¿Se conformará con dominar una sola Casa? ¿Y si decide jugar con las tres? Quizá decida repetir ciertas batallas pero modificando alianzas. Quizá decida arrasar por completo al enemigo… Y, por supuesto, no nos podemos olvidar del modo multijugador.*

MM: ¿Habéis realizado alguna modificación sobre vuestros juegos de estrategia en relación con sugerencias recibidas de los usuarios?
C.L.: *Claro que sí. Nuestros juegos siempre ofrecen lo que el usuario quiere y demanda. A fin de cuentas, hacemos los juegos para ellos y tenemos que crear títulos con los que se juegue una vez, y otra y otra.*

MM: ¿Mejorarán las unidades, en sus habilidades, a lo largo del juego?
C.L.: *Existirán tres niveles de veteranía. A medida que las batallas se desarrollen, se mejorará en velocidad, resistencia, potencial, sigilo, etc., aunque estas habilidades variarán de unas unidades a otras.*

MM: Sobre el aspecto de las 3D en «Emperor», ¿qué tipo de efectos visuales habéis preparado?
C.L.: *«Emperor» es la primera experiencia real de Westwood en entorno totalmente 3D. Hasta ahora no habíamos entrado en este terreno porque queríamos esperar a que las tarjetas 3D se convirtieran en un estándar real. Algo de lo que Westwood siempre se ha enorgullecido es crear juegos que se puedan disfrutar en cualquier equipo, para que todos los usuarios puedan tenerlo a su alcance, así que siempre hemos tratado de minimizar los requisitos de sistema.*
Ahora, estamos intentando poner las tarjetas 3D en el límite, para recrear un mundo tan atractivo como Dune. Pero no nos hemos olvidado de incluir una opción que permita ajustar el nivel de detalle, de modo que esa filosofía de hacer juegos para todos los usuarios continúe. El sistema sugerirá de forma automática una configuración ideal para cada equipo, aunque siempre se podrá modificar a gusto del jugador.
En cuanto a la tecnología usada, estamos bastante orgullosos de los resultados. Hay que decir que, pese a todo, mientras que en el último año todo el mundo exigía tecnología 3D en los juegos de estrategia, parece que ahora esa ansiedad no es tan elevada. Sabíamos que añadir 3D a un juego de estrategia, por seguir una moda, podía conllevar muchos problemas, así que no queríamos precipitarnos, para poder asegurar una gran jugabilidad. Y creemos que hemos conseguido el equilibrio necesario entre juego y calidad visual. Me gustaría añadir que «Emperor» usa un motor 3D completamente nuevo, diseñado específicamente para el juego. Muchos detalles gráficos no se habrán visto en ningún otro título. Y no se han incluido sólo por efectos decorativos, sino que están pensados para ayudar al jugador en cada momento.

MM: ¿Afectará de algún modo el terreno y las condiciones climáticas a cada batalla y a las unidades?
C.L.: *La orografía juega un papel clave en «Emperor». Los edificios sólo se pueden levantar sobre roca sólida, forzando al jugador a realizar una buena gestión del territorio que controla. Las dunas, además, son prácticamente imposibles de superar, excepto por ciertas unidades concretas, y las tormentas de arena afectan continuamente a la acción y las estructuras. Otras áreas del terreno sólo pueden ser conquistadas por cierto tipo de infantería, lo que los protege de ataques de tanques y artillería pesada… Y, por supuesto, están los gusanos. Además, existen ciertos extras en los territorios propios de cada Casa.*

MM: ¿Qué nos puedes contar sobre el modo multijugador?
C.L.: *Existen dos modos: cooperativo a través de la campaña de juego individual y el tradicional "deathmatch" que se juega en Westwood Online. De momento, nuestro objetivo en número es un máximo de cuatro jugadores en Internet y hasta ocho en red local.*

MM: ¿Veremos «Emperor» en alguna consola de nueva generación?
C.L.: *Siempre valoramos las posibilidades de una conversión, aunque de momento no existe ningún plan al respecto.*

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

• Compañía: **ACCLAIM TEESSIDE** • En preparación: **PLAYSTATION 2** • Género: **ACCIÓN / AVENTURA**



SHADOWMAN: 2ECOND COMING

De vuelta al infierno

Uno de los títulos que han combinado acción y aventura de manera más sabia, en los últimos años, se encuentra de regreso. O, mejor dicho, su protagonista. Mike LeRoi, Shadowman, se ha tomado un descanso tras acabar con Legión, sólo para encontrarse con una amenaza peor. Y durante este tiempo, algo ha cambiado en «Shadowman» y en su peculiar mundo.





Diversos condicionantes y las sugerencias de los fans del primer título, han llevado a la compañía a plantearse serios cambios en el proyecto.



Shadowman es ahora mucho más rápido y ágil que en la primera versión del juego, aunque por contra resulta más vulnerable.



La atmósfera demoniaca que lo impregnaba todo la primera entrega, también estará presente en este nuevo «Shadowman».

Acclaim Teesside, lo que antes era uno de los estudios de Iguana, ocupa actualmente a cerca de cuarenta personas en dos proyectos en desarrollo. «Shadowman: 2econd Coming», es uno. El que ya se ha desvelado de manera oficial. El otro es un juego para Xbox… ¿una versión de «Shadowman»? Nada se sabe por el momento. Tendremos que esperar.

Lo único que está claro es que una nueva amenaza sobrenatural se cierne, desde los estudios de Acclaim, sobre las PlayStation 2 de todo el mundo. «Shadowman 2» es un juego que, desde el primer instante, deja claro su distanciamiento con el título original.

Diversos condicionantes y sugerencias de los jugadores del primer título parecen haber decidido a la compañía a afrontar serios cambios de diseño en el proyecto, aunque manteniendo, claro está, la ominosa atmósfera demoníaca que definía al juego original.

VUELTA A LOUISIANA

Mike LeRoi es ahora un tipo fuerte, musculoso, que ha dejado atrás su pasado de culpabilidad y su aspecto desarrapado. Mantiene ciertos contactos poco claros con algunos habitantes de la zona para acabar con una extraña mafia que ha surgido, según parece, de la nada y se ha expandido como un reguero de pólvora por todo el estado.

Entre sus ayudantes, Mike cuenta con la ayuda de su querida Agnetta y el inefable Jaunty que, en esta nueva aventura posee, como Mike, un alter ego en la zona de los vivos. Realmente, ambos siguen siendo esclavos vudú de Nettie y, como tales, son capaces de saltar a la zona de los muertos en cualquier momento. Pero el poder vudú ha aumentado en estos años, y tanto Mike como otros personajes con la doble personalidad vudú pueden ahora utilizar sus poderes ocultos en el mundo de los vivos, aunque sólo cuando el negro manto de la noche cubre toda la tierra. Algo que puede ocurrir de manera natural o gracias a los poderes del vudú.

Los cambios no son meramente estéticos. Mike es mucho más fuerte, pero más lento que antes. Por el contrario, Shadowman es más rápido y ágil, aunque también más débil que su lado humano. Esto se pone en práctica de manera inmediata en cuanto el juego comienza. La acción asalta al jugador desde el primer instante, metiéndolo de lleno en peleas, combates y tiroteos.

Para estos momentos, Mike/Shadowman sigue conservando su habilidad ambidextra, lo que resulta de gran ayuda en combates contra enemigos en gran número, ya pertenezcan a uno u otro lado de la frontera con la Muerte.

DEMONIOS Y APOCALIPSIS

Parece que últimamente a las fuerzas del Mal les ha dado por decir que ha llegado su hora y no intentan más que desencadenar el Apocalipsis. Si en su momento Legión fracasó en su intento, gracias a la intervención de Shadowman, en esta ocasión nuestro héroe no podrá perder un minuto, pues una raza de demonios, los Grigori, que llevan conviviendo más de dos mil años con los humanos han decidido invocar a su jefe, Asmodeo, e intentar una vez más que las Tinieblas dominen el mundo.

> **Cambios en las armas, escenarios, poderes vudú, objetivos, personajes, ambientación y acciones han dominado este nuevo proyecto**

Cambios en las armas, escenarios, poderes vudú, objetivos, personajes, ambientación y acciones han dominado este nuevo proyecto. Es «Shadowman» pero, al mismo tiempo, no lo es. La historia remite en numerosas ocasiones al juego original, pero en otras lo obvia por completo. Algo que responde a las exigencias de los usuarios, según Acclaim.

No se ha perdido, en todo caso, el contacto con los mitos del folklore que han regado la imaginación y fantasía más oscura de las supersticiones de la cultura judeocristiana, y demonios, trasgos, vampiros y otras criaturas hacen su aparición en «Shadowman: 2econd Coming», muchos rescatados de auténticas leyendas centroeuropeas.

Pero este nuevo «Shadowman» ofrece una personalidad propia y bastante diferente del original. La acción domina el conjunto y la aventura ha quedado más apartada. Es, también, un juego mucho más lineal y, según asegura Acclaim, será bastante más corto que su predecesor. Si «Shadowman» podía ofrecer una media de juego cercana a las sesenta horas, su continuación no irá mucho más allá de la mitad, o menos.

Menos oscuro, en su apariencia y en su historia, más directo, más espectacular en algunos aspectos, como su épica banda sonora y los efectos de audio surround, aunque en general menos profundo en su conjunto. Pero «Shadowman: 2econd Coming» mantiene ese halo que envolvía al jugador en su predecesor. Esa atracción por lo desconocido, lo sobrenatural y lo mitológico. Atracción por el terror. Algo que mueve legiones de seguidores. Aunque, hasta finales del otoño, no podrán disfrutar de este proyecto. Tiempo más que suficiente para ir practicando y poniendo al día nuestras anquilosadas habilidades vudú.

F.D.L.















LÍNEA DIRECTA CON... NICK BAGLEY, PRODUCTOR DE
«SHADOWMAN: 2ECOND COMING»

"Shadowman es ahora más un héroe de acción que un ser atormentado..."

Las numerosas diferencias gráficas y de diseño de la última producción de Acclaim Teesside con el «Shadowman» original no han sido una cuestión de azar o capricho. Una breve charla con Nick Bagley, productor del juego, aclaró unas cuantas dudas sobre el concepto y la creación de «Shadowman: 2econd Coming» y su posible aspecto final.

MICROMANIA: Para ser un juego de primera generación de PlayStation 2, por parte de Acclaim, «Shadowman 2» ofrece una calidad visual bastante buena. ¿Os habéis encontrado con alguno de los famosos problemas que se dice tiene la consola a la hora de programar?



NICK BAGLEY: *Efectivamente, y pese a la potencia que puede alcanzar la máquina, nos hemos topado con serios problemas en el área gráfica, debidos sobre todo a la limitación de la memoria de vídeo de PlayStation 2. Hemos tenido que desarrollar un algoritmo de trabajo para texturas algo complicado, que nos lleva a trabajar con texturas de pequeño tamaño, pero aplicando tres capas básicas sobre las que se va añadiendo detalle poco a poco. Es algo que ha solventado el problema, pero que también obliga a mantener el CD del juego aportando información de manera constante hacia la consola, ya que la memoria se satura enseguida.*

MM: El primer «Shadowman» ofrecía, en líneas generales, un tenebrismo muy característico, pero este nuevo proyecto parece mucho más "luminoso", en cuestiones gráficas. ¿Es algo que se ha realizado a propósito?

N.B.: *Sí, muchos de los usuarios de «Shadowman» se quejaron, precisamente, de ese tono tan tenebroso del juego, y a muchos incluso les llegaba a afectar de manera seria en cuanto a la jugabilidad, así que preferimos hacer mucho más "limpia" esta segunda parte.*

MM: ¿Habéis trabajado con distintos niveles de color y paletas para lograr esto?

N.B.: *Sí, combinamos paletas de 16 y 24 bit en distintas texturas, según los efectos que se deseen aplicar.*

MM: Uno de los detalles más característicos de «Shadowman» era la obligación de volver a determinados niveles del juego, una vez adquiridos ciertos poderes vudú, abriendo nuevos caminos para la exploración y avanzar en la aventura. Sin embargo, «Shadowman: 2econd Coming» parece ser mucho más lineal que su predecesor.

N.B.: *Sí, es así. Nuevamente, las sugerencias de los usuarios del primer juego nos llevaron a un punto muy concreto. A muchos les producía una gran frustración tener que volver a escenarios conocidos, o dar muchas vueltas para avanzar, lo que les acababa resultando aburrido, a la larga. Así que hemos decidido cambiar por completo ese concepto y hacer el nuevo juego más sencillo, lineal y directo, lo que implica centrarnos en la acción.*

MM: Comentáis que al juego aún le quedan unos meses por delante y que se verán nuevos efectos visuales en la versión final. ¿Son estos efectos creados por diseño o dependen del hardware de PlayStation 2?

N.B.: *Gran parte de estos efectos son aplicados directamente desde el hardware. Es lo que llamamos efectos de "postrender" o de postproducción, algo que la consola ya tiene diseñado en su hardware y que sólo hay que activar si se desea aplicar. No es, ni con mucho, lo más complejo del desarrollo. Todo el diseño y la programación de la IA está resultando un trabajo mucho más complicado de llevar a cabo.*

MM: Si existe esa facilidad para crear determinados efectos con Play 2, ¿por qué resulta tan compleja de programar?

N.B.: *Es una máquina con una potencia notable, pero la curva de aprendizaje para sacar el máximo rendimiento al hardware es muy, muy dura y llena de dificultades. Dependiendo de hasta donde se llegue en aplicación de efectos es posible gestionar desde 6 ó 7 millones de polígonos hasta entre 12 y 15, lo que resulta una notable diferencia a la hora de sacar partido a la consola.*

MM: Para finalizar, «Shadowman: 2econd Coming» parece haber dejado de lado otro aspecto "oscuro", pero en este caso referente a los personajes.

N.B.: *Bueno, todo responde un poco al nuevo diseño provocado por las sugerencias de los jugadores. Antes, efectivamente, Mike era un ser atormentado. Ahora es más un héroe de cómic. Se ha pasado al lado de la acción, básicamente.*

F.D.L.

¿DÓNDE ESTÁ MIKE?



Mike LeRoi. Shadowman. Las dos caras de la misma moneda. O quizá la moneda sea un dado, puesto que el actual diseño del protagonista, el guerrero vudú, el que camina entre los mundos, ha sufrido sustanciales cambios desde aquel primer juego que Acclaim lanzará hace un par de años.

Cuando «Shadowman» hizo su aparición, el aspecto físico (intencionado) de personaje de cómic que ofrecía el protagonista diseñado por Acclaim, encajaba perfectamente con una imagen (también intencionada) de un Mike totalmente humano, cuyos rasgos se modificaban ligeramente al pasar del mundo de los vivos al lado de la Muerte.

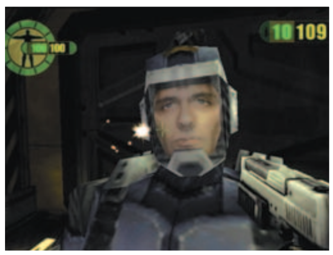
«Shadowman 2» se aleja bastante de esta idea y, perpetuando el objetivo principal del juego, como un título netamente de acción, separa de manera radical las dos personalidades del protagonista dejando a Mike LeRoi como un héroe hipermusculado y su alter ego como un verdadero muerto viviente, de aspecto más feroz si cabe que algunos de sus enemigos.

Este peculiar diseño, además, ha obligado a Acclaim a realizar un esfuerzo extra no sólo en el diseño gráfico sino en la necesidad de extraer todo el potencial posible de PlayStation 2 para la aplicación de determinados efectos especiales. Modelos 3D mucho más complejos (especialmente el de Shadowman), luces, sombreados, efectos de partículas, etc.

En suma, uno más de los muchos detalles planeados por Acclaim para marcar las diferencias entre ambos juegos.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad







RED FACTION PC, PLAYSTATION 2 / VOLITION, THQ

Volition irrumpe en el mundo de los videojuegos con este estupendo arcade de Ciencia- Ficción ambientado en una colonia minera en Marte. Su mayor adalid será el uso de la tecnología Geo-Mod, un complejo motor gráfico desarrollado enteramente por Volition que permite la deformación de escenarios en tiempo real, y que añade grandes dosis de estrategia al modelo de juego tradicional. Si pensabas que ya estaba todo dicho en el género de acción, espera hasta ver esta orgía de destrucción sólo apta para cardiacos, en la que podréis utilizar gran cantidad de armas y vehículos de combate para liderar una revolución minera contra la opresión de una poderosa corporación. Descubre el misterio escondido bajo la superficie marciana en este furioso arcade que aparecerá próximamente para PC y Playstation 2.





MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT PC, XBOX / EA, WESTWOOD

En vista del éxito obtenido por «Medal Of Honor» en el mercado de Playstation, los diseñadores del programa no se lo han pensado dos veces antes de decidirse a adaptar este juego de acción, inspirado en los episodios más determinantes de la Segunda Guerra Mundial, para dar forma a un juego concebido para ordenadores domésticos. Descubre las sensaciones experimentadas por los soldados aliados en las trincheras de los frentes europeos durante la pugna contra el ejército nazi, en esta versión del juego bélico ideado por Spielberg y diseñado originalmente por Dreamworks a partir de la película "Salvar al Soldado Ryan". Acompaña al teniente Powell en siete misiones distribuidas a lo largo de 24 niveles, en este juego que además de simular pretende concienciar sobre el sinsentido de la guerra y que llegará hasta nuestras pantallas durante el próximo otoño.



RUNE: VIKING WARLORD PLAYSTATION 2 / HUMAN HEAD, TAKE 2

Human Head Studios está ultimando una conversión de «Rune» para Playstation 2. La compañía ha trabajado duro sobre los defectos exhibidos por la versión de PC para conseguir un juego mucho más redondo, que no se limite a ser una simple conversión. Mayor jugabilidad, más enemigos, un sistema de combate más trabajado y sangre a raudales es lo que encontraremos en esta adaptación de uno de los arcades más celebrados del pasado año. Lucha, nada, salta y escala en esta versión remozada del mismo programa, en la que encontraremos nuevos personajes y rivales creados por Todd McFarlane, dibujante de cómics y creador del personaje Spawn. Un tutorial más exhaustivo, niveles rediseñados y gráficos mejorados son algunas de las nuevas características que definen a «Viking Warlord», un juego que nos abrirá las puertas del Valhalla de par en par.





SUBMARINE TITANS PC / FX INTERACTIVE

Los productores de «Tzar» vuelven a la carga con un nuevo juego de estrategia en tiempo real ambientado en las profundidades oceánicas. Tras el impacto de un cometa, los polos terrestres se fundieron y la humanidad se vio obligada a construir toda suerte de ingenios mecánicos para sobrevivir en el líquido elemento. Controla a tus submarinos en contra de las facciones opuestas controladas por el ordenador, o bien lucha contra otras 24 personas en modo multiplayer para demostrar tu poderío bajo las aguas. Un juego con una ambientación excepcional que, aunque no revolucionará el género, sí que será capaz de aportar suficientes dosis de originalidad a un género demasiado manido. Treinta misiones repartidas en tres campañas distintas y otras veinte misiones individuales os esperan en este programa que no tardará en aparecer en nuestro país.




HIDDEN & DANGEROUS 2 PC / ILLUSION SOFTWORKS, TAKE 2

La segunda parte de «Hidden & Dangerous» está a punto de ver la luz. En esta ocasión el juego estará construido a partir del engine gráfico diseñado para «Mafia», cosa que aportará una mayor calidad visual al programa. Los diseñadores del juego están trabajando muy duro para conseguir que el jugador se sienta realmente inmerso en la aventura. La Segunda Guerra Mundial sirve de telón de fondo para un juego en el que tendremos que comandar a un equipo de soldados aliados, que cumplen hasta 24 misiones dentro del territorio ocupado. Los diseñadores del programa han realizado una extensa labor de documentación para reflejar correctamente los escenarios, uniformes y armas que podremos ver en esta versión mejorada de «Hidden & Dangerous», que reproducirá fielmente toda la acción y el peligro de la guerra a lo largo de nueve campañas diferentes.







LA FUGA DE MONKEY ISLAND PLAYSTATION 2 / LUCASARTS

Los usuarios de Playstation 2 aficionados a las aventuras gráficas están de enhorabuena. Lucasarts se ha embarcado en la producción de una versión de «La fuga de Monkey Island» para la consola grande de Sony. Acompaña a Guybrush Treepwood y a sus amigos en la batalla definitiva contra el pirata LeChuck, el más muerto y pendenciero de cuantos filibusteros han pasado por los alrededores de Meleé Island. Todo el humor y el ingenio propios de la saga se dan cita en este título, heredero directo de la mejor tradición de aventuras gráficas, que aprovecha sin embargo toda la potencia de la Playstation 2. Pulsos, peleas, insultos, barcos piratas y monos, muchos monos, se darán cita en esta adaptación textual del último capítulo de la serie, que revolucionó años atrás el concepto moderno del juego de aventuras.



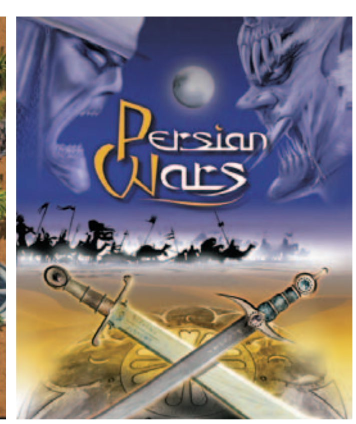
MAX PAYNE PC / REMEDY

acerca una verdadera revolución en lo que a juegos de acción se refiere ya que, después de varios años de desarrollo, «Max Payne» está a punto de ver la luz. Los chicos de Remedy pretenden dar la campanada, introduciendo técnicas hasta el momento inéditas en los juegos domésticos de ordenador para potenciar el ambiente cinematográfico del programa. El protagonista de la historia es un policía secreto con las horas contadas, que se ve obligado a huir de la mafia y de sus propios compañeros por culpa de una traición. «Max Payne» estará sustentado sobre el MAX-FX engine, un motor gráfico diseñado para la ocasión y que implementa capacidades visuales inéditas en los PC, como el uso de texturas fotorrealistas, radiosity lightning o la inclusión de movimiento ralentizado con fines dramáticos.

LAS GUERRAS PERSAS PC / CRYO

«Las Guerras Persas» es un juego de estrategia en tiempo real inspirado en el lejano universo de las Mil y Una noches, en el que tres grandes tribus -Amazonas, Beduinos y Espíritus del Mal- luchan entre sí por el control del anillo del rey Salomón, una reliquia desaparecida capaz de convertir a su poseedor en un ser omnipotente. El juego incluirá más de 90 unidades diferentes, repartidas a lo largo de cinco campañas diferentes, además de opciones de combate multijugador para un máximo de ocho jugadores. Artefactos mágicos, fastuosas riquezas y gestas legendarias se dan cita en este título, que resume con tino toda la imaginería propia de la época. Junio es la fecha prevista para el lanzamiento en nuestro país de este programa de estrategia que cuenta con todos los alicientes propios del género.








HISTORIC RALLY TROPHY

PC / BUGBEAR, JO WOOD Historic Rally Trophy es un frenético juego de conducción desarrollado por un nuevo equipo llamado Bugbear. La idea era la de realizar el primer simulador histórico de rallies, una perfecta simbiosis entre arcade y simulación que nos permitiera disfrutar conduciendo coches tan históricos como el Ford Cortina, el Fiat 600 o el Morris Mini Cooper original. Para ello, los programadores han diseñado un motor 3D completamente original, capaz de representar fidedignamente todos los condicionantes físicos de los bólidos sin por ello perder un ápice de realismo o de calidad gráfica. Tanto los circuitos como los coches han sido reproducidos mediante el uso de técnicas fotorrealistas, que proporcionan a este juego un aspecto tan impresionante y vistoso como el que podéis observar en estas imágenes. Un juego muy interesante que aparecerá dentro de un par de meses.



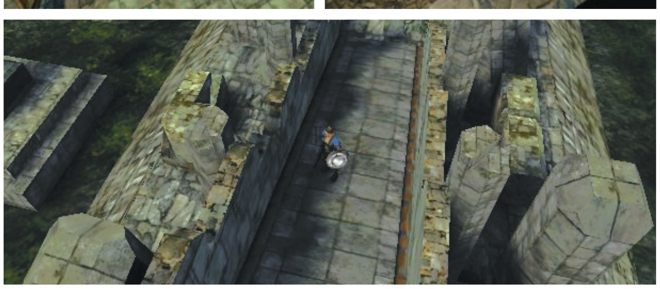





COMMAND & CONQUER: RENEGADE

PC / WESTWOOD Todos los fanáticos seguidores de la serie de juegos Command & Conquer están de enhorabuena. Los chicos de Westwood han decidido expandir sus miras y han adaptado el universo de la saga en un juego de acción tridimensional llamado «Renegade». Dejando a un lado toda la estrategia característica de sus antecesores, «Renegade» se centrará ahora en el combate cuerpo a cuerpo, introduciéndonos en la piel de un soldado inmerso en el fragor de la batalla. Además de acción a raudales, podremos disfrutar de escrupulosas recreaciones 3D de todos los edificios y armas vistos anteriormente en la serie. La cosa no queda ahí, ya que a lo largo del juego podremos introducirnos en diez vehículos diferentes. Un juego atípico dentro del catálogo de Westwood que promete muchas horas de diversión en el campo de batalla.

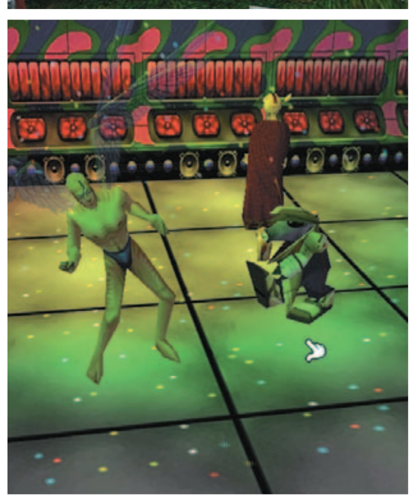




TORN

PC / BLACK ISLE Una de las más importantes compañías de cuantas en la actualidad se dedican a crear juegos de rol digital sea Black Isle. Los creadores de «Baldur´s Gate» vuelven a la carga con un nuevo juego llamado «Torn», un programa que rescata las mejores virtudes de la saga «Fallout» para adaptarla a un nuevo mundo de fantasía diseñado expresamente para la ocasión. Concebido como un juego 3D de combates en tiempo real, «Torn» estará construido mediante una versión mejorada del engine LithTech, que nos permitirá detener el juego en cualquier momento para establecer órdenes y controlar a todos los miembros de nuestro grupo. Además, el juego incluirá nuevas clases de héroes -Pyromancers, Lone Wolfs-, nuevas razas y nuevos skills para la construcción de nuestros personajes. El juego podrá ser disfrutado de modo individual o bien compartido con otros cinco amigos.

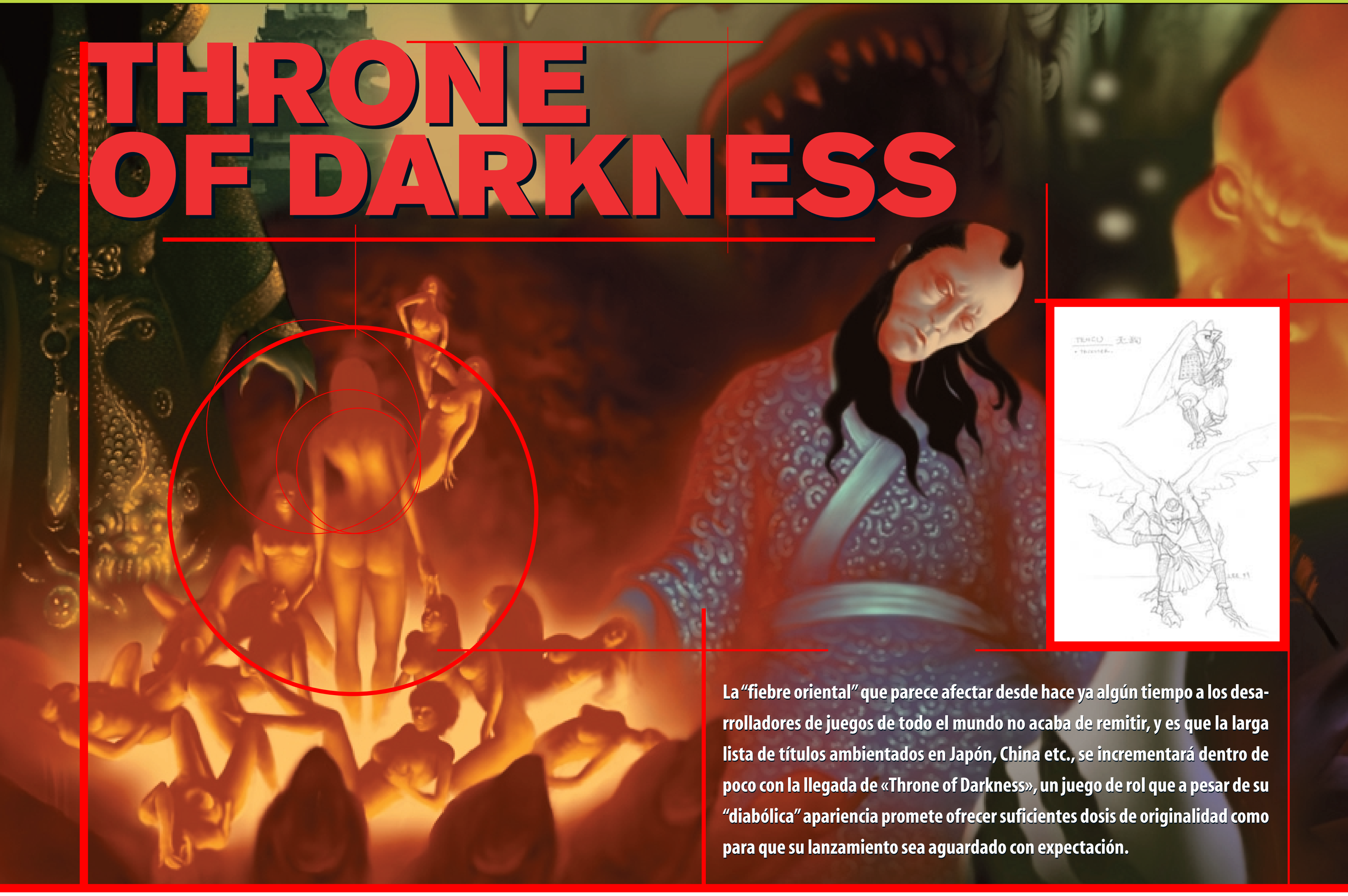




STARTOPIA

PC / MUCKY FOOT En un futuro muy lejano, las diferentes razas que pueblan el universo se enfrentan entre sí en una gran guerra y el espacio queda plagado de deshechos espaciales, estaciones fantasma convertidas en basura cósmica inútil y flotante. Nuestra misión será la de reconstruir esas estaciones para convertirlas en lugares habitables, en los que reubicar a la extensa población de alienígenas nómadas que vagan por la galaxia. Con este simple argumento llega uno de los juegos de estrategia más originales de los últimos tiempos. Con un aspecto visual tremendamente característico, «Startopia» nos pondrá al mando de nueve razas, cada una con habilidades diferentes, que nos ayudarán a construir la ciudad espacial de nuestros sueños, una utopía espacial con la que obtener pingües beneficios como empresario sideral.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



THRONE OF DARKNESS

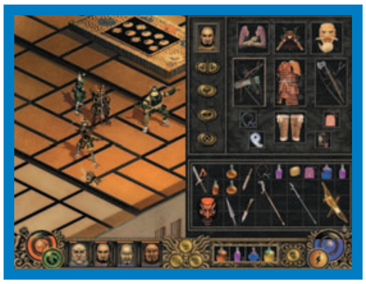
La "fiebre oriental" que parece afectar desde hace ya algún tiempo a los desarrolladores de juegos de todo el mundo no acaba de remitir, y es que la larga lista de títulos ambientados en Japón, China etc., se incrementará dentro de poco con la llegada de «Throne of Darkness», un juego de rol que a pesar de su "diabólica" apariencia promete ofrecer suficientes dosis de originalidad como para que su lanzamiento sea aguardado con expectación.

Diablos orientales

Click Entertainment es una joven compañía fundada por antiguos trabajadores de Blizzard entre cuyo historial destaca especialmente el haber trabajado en el desarrollo de «Diablo». Ahora mismo, en la sede de Click están totalmente inmersos con «Throne of Darkness», su primer juego de envergadura. Tal y como podéis comprobar en las imágenes adjuntas, la influencia en él de la serie «Diablo» está siendo más que evidente, ya que, «Throne of Darkness» es un juego de rol en perspectiva isométrica protagonizado por personajes de diferentes clases, como guerreros o magos, y en el que la acción deja en un segundo plano al argumento y lo más importante es matar a cuantos más enemigos mejor. Por supuesto no quiere esto decir que el juego vaya a carecer de novedades interesantes ya que el número de aportaciones al género no va a ser nada despreciable.

EL SEÑOR OSCURO

El argumento del juego nos traslada al Japón de las leyendas medievales y gira alrededor de un Shogun, una especie de gobernante militar japonés, que castigado por los Dioses con una enfermedad lenta y dolorosa decide, para recuperar su salud y fortaleza, beber una poción mágica que le ofrece un misterioso monje. El problema es que aunque en un principio esta poción le rejuvenece y le otorga un gran poder, lo hace abriendo un portal para que su alma sea poseída por un malvado demonio. Bajo el influjo de este malvado espíritu el Shogun, ahora convertido en un oscuro Señor de la Guerra, obliga a todos sus hombres a beber la misma poción, convirtiéndolos en un enorme ejército de criaturas demoniacas. Su siguiente acción es enviar este ejército contra sus servidores, los cuatro daimyos que gobiernan cada una de sus provincias desde sus respectivos castillos. Tres de los señores caen ante la súbita violencia del ataque, pero el cuarto consigue escapar y con él sus siete guerreros más fieles, a los que encarga la misión de acabar con el Señor de la Guerra antes de que pueda lanzar un segundo ataque.



El inventario del juego les resultará muy familiar a los seguidores de la serie «Diablo».



El juego incluirá cuatro escuelas de magia, cada una con su propia lista de hechizos.

INTERESANTES APORTACIONES

Nuestro objetivo en el juego será, lógicamente, llegar hasta el centro de la fortaleza del Señor de la Guerra y acabar con él, aunque para conseguirlo antes tendremos que acabar con una auténtica horda de enemigos. Al igual que en «Diablo», el juego está dividido en misiones o "quests" que nos irán siendo encargadas a medida que progresemos en la aventura. Estas misiones no serán lineales y, se incluirán más de treinta de ellas.

A la hora de jugar podremos elegir entre siete personajes, cada uno de ellos con sus propias habilidades y limitaciones. Así, mientras que uno es un espadachín experimentado, otro es un formidable arquero, otro un ninja, otro un mago, etc. Sin embargo, en lo que sin duda será una de las características más interesantes y novedosas de «Throne of Darkness», no estare-

La posibilidad de controlar a cuatro personajes de manera simultánea es uno de los mayores atractivos de «Throne of Darkness»

• Compañía: **CLICK ENTERTAINMENT / SIERRA STUDIOS** • En preparación: **PC** • Género: **JDR**



El diseño de escenarios y personajes y, en general, toda la ambientación del juego, reproduce con todo detalle la época medieval japonesa en la que se desarrolla éste

35 son multitud

Una parte fundamental en cualquier juego de este género es el modo multijugador y en Click Entertainment son perfectamente conscientes de ello. De hecho, uno de los aspectos más elaborados y esperados de «Throne of Darkness» es precisamente su modo online, en el que hasta 35 personas podrán jugar de manera simultánea en la misma partida.

Este número tan elevado se ha conseguido haciendo que un jugador pueda elegir entre adoptar el papel de un Daimyo, como en el juego individual, controlando así a los siete personajes a su cargo, o bien pueda controlar de forma particular a uno o más de estos personajes. Así, como en cada partida se enfrentan cuatro daimyos con las fuerzas del Señor de la Guerrra, que también estará controlado por otro jugador, en el peor de los casos, habrá cinco jugadores humanos controlando cada uno a siete personajes, mientras que como máximo, habrá 35 personas controlando cada una a un personaje en una misma partida online.



A diferencia de la serie «Diablo», los mapas no serán aleatorios, aunque si la colocación de objetos.



El juego contará con un motor gráfico capaz de ofrecer resoluciones de hasta 800x600 puntos.

mos limitados a controlar a un único personaje, sino que podremos manejar a la vez hasta cuatro de los siete disponibles, pudiendo en todo momento cambiar la formación de nuestro grupo según el desafío al que nos enfrentemos.

Como es evidente, manejar cuatro personajes de manera simultánea no resulta nada sencillo, pero para paliar en parte esta complejidad los programadores han introducido una serie de sistemas que, al menos en principio, nos facilitarán la vida en este sentido. Así, el juego incluirá un elaborado editor de tácticas y roles que nos permitirá definir de forma muy precisa el comportamiento de cada personaje. Mediante el uso de este editor podremos especificar aspectos tales como la formación que queremos que mantengan nuestro hombres al desplazarse por la pantalla, las armas que queremos que empleen, los hechizos que deben usar o incluso la actitud, ya sea agresiva, normal o defensiva, con la que deben enfrentarse a los enemigos. Luego, durante el juego, podremos alternar rápidamente y sin interrumpir la acción entre las diferentes combinaciones de parámetros almacenadas mediante una simple pulsación de nuestro ratón. Otro aspecto interesante del sistema de juego de «Throne of Darkness» son los diversos personajes que nos iremos encontrando a lo largo de la aventura y que nos prestarán servicios muy diferentes, información o nuevos objetos, como en el herrero que va acumulando los objetos que le entreguemos para luego crear a partir de ellos otros objetos nuevos más poderosos que los anteriores.

MARAVILLAS ORIENTALES

Tecnológicamente «Throne of Darkness» posee un motor gráfico bastante avanzado capaz de ofrecer resoluciones de hasta 800x600 puntos. Esto permitirá un nivel de detalle más elevado del acostumbrado tanto en el diseño de los escenarios como en los personajes y enemigos. Estos últimos, además, poseerán una cantidad considerable de animaciones y unos movimientos muy fluidos, o al menos los poseen en la versión incompleta que hemos podido examinar. Por lo que respecta a los efectos visuales, el motor del juego demuestra una potencia considerable, puesta de manifiesto en los efectos luminosos de cada escenario así como en las continuas explosiones, rayos y objetos incendiados. Evaluándolo en conjunto parecería incluso que es el apartado gráfico uno de los mejores del juego, aunque eso no podremos afirmarlo de cierto hasta no disponer de la última versión del juego.

En cualquier caso, lo que hemos visto hasta el momento basta para obligarnos a esperar con impaciencia la aparición de «Throne of Darkness», ya que si no todo se desarrolla como debiera, puede que nos encontremos con un título muy, pero que muy interesante.

J.P.V.



Stronghold

Hemos visto hasta la fecha juegos de gestión de todo tipo y ambientados en todas las épocas. Ahora le ha llegado el turno al medievo, personificado en uno de sus elementos, sin duda, más atractivo: los enormes y majestuosos castillos.

Castillos en la Tierra

Muchas veces ocurre que no es necesario que algo resulte original para que sea bueno. En ocasiones, recogiendo de aquí y de allá lo mejor de cada casa se puede conseguir un producto atractivo y de calidad. Todos aquellos que hayan seguido más o menos de cerca los distintos títulos de gestión que se han ido desarrollando en los últimos tiempos, no observarán en «Stronghold», a priori, nada que llame excesivamente la atención. Si acaso su entorno, ambientado en el fascinante mundo de los castillos medievales y, sin duda, su planteamiento en la acción del juego: eminentemente defensivo (construir / conservar) en lugar del clásico "que no quede piedra sobre piedra". Pero este juego parece desarrollarse sobre unos cimientos tan sólidos como los de los castillos que ofrece. No en vano, la compañía, Firefly Studio, aunque poco conocida, cuenta entre sus filas con buena parte del equipo de desarrollo que trabajó en títulos como «Caesar» o «Lords of the Realm». Si la experiencia es realmente un grado, podemos empezar a sumarle puntos a «Stronghold», que no se presenta como el típico título oportunista sino como la enésima revisión de un concepto de juego, realizada por algunos de los profesionales que ayudaron a consolidarlo.



RESISTENCIA PASIVA

La esencia de «Stronghold» es el castillo. Nuestro objetivo fundamental será la construcción, mantenimiento, mejora y defensa de nuestro castillo. De esta manera nuestra tarea empezará por elegir un emplazamiento ventajoso (no sólo militarmente hablando: necesitaremos recursos) y se desarrollará a lo largo de innumerables tareas, propias de este tipo de juegos. Tendremos, por ejemplo, que decidir si vamos a construir un castillo grande, con todas las estructuras en el interior de sus murallas, o uno pequeño, con los edificios a su alrededor. En el primer caso nos enfrentaremos con un proyecto muy caro de desarrollar y difícil de defender. En el segundo, contaremos con una fortaleza sólida, pero estaremos expuestos a que todos los edificios que se encuentran fuera de la muralla sean fácilmente destruidos en cualquier ataque enemigo.

Por supuesto, además de las murallas y las torres, contaremos con un buen número de estructuras que nos ayudarán a convertirlo en una fortaleza cada vez más inexpugnable.

En el capítulo de los recursos, por un lado habrá una serie de animales, que nuestros vasallos podrán matar para conseguir comida. La novedad, en este caso, es que los animales tienen "vida propia". Los conejos devoran tus cosechas y los lobos devoran a los conejos. "Pero si en un momento dado los conejos escasean, los lobos acabarán atacando a los humanos, lo que nos permite hablar de un ecosistema reproducido con todos sus detalles", tal y como nos explica Simon Bradbury, director de Firefly. Los otros recursos primarios serán: la madera, la piedra, el hierro y la brea. Todos ellos se podrán combinar dando como resultado nuevos productos más complejos. Por ejemplo, la madera se usa para encender fuego, el fuego a su vez sirve para calentar la brea, y la brea se puede utilizar como arma defensiva para carbonizar a los soldados













En el juego habrá que gobernar un castillo, y su zona de influencia, en plena Edad Media

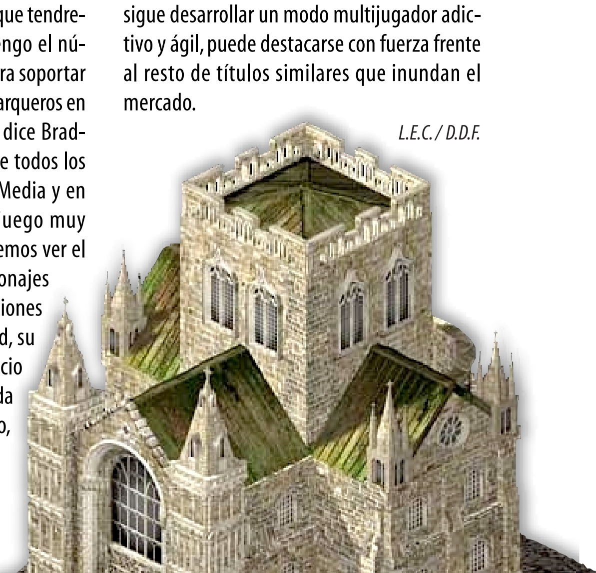
que intenten escalar nuestras murallas. Pero la gestión de estos recursos y la construcción y mejora de nuestra fortaleza no serán nuestras únicas preocupaciones. "La popularidad" sigue Bradbury "será un factor fundamental a la hora de determinar la efectividad de una fortaleza. Si se dirige una comarca con acierto, si abunda la comida y los campesinos se sienten seguros y confían en su señor, la población aumentará notablemente, y no sólo en cantidad, sino también en calidad, ya que se abrirá un abanico de nuevas profesiones". El sistema de construcción, según asegura Firefly, será sencillo y permitirá experimentos arquitectónicos, con los treinta tipos distintos de muros y torres, además de las cincuenta estructuras diferentes, que estarán disponibles en el juego.

DEVOLVER EL TRONO A SU REY

La historia arranca en el siglo XI, con un país dividido en cuatro territorios, controlados por cuatro señores (apodados por la gente "el cerdo", "la rata", "la serpiente" y "el lobo") que se enfrentan a muerte por el control del país. Cada uno de ellos gobierna y lucha de una manera diferente, aunque ninguno es precisamente una hermanita de la caridad. El objetivo del jugador es reunificar el país y devolver a su rey legítimo, que se encuentra preso en una cárcel extranjera, el trono que le corresponde. «Stronghold», a lo largo de sus 21 misiones, propone una minilección sobre la historia de las fortificaciones, ya que Firefly está intentando dotar al juego del mayor realismo posible. Por otra parte, en el desarrollo, se ha cuidado mucho el aprendizaje progresivo. "En «Caesar»" dice Bradbury "nos encontramos con muchos jugadores que habían captado enseguida, gracias a la sencillez de las primeras misiones, el espíritu del juego. Una vez que has conseguido eso, puedes ir complicando el entorno con un mayor número de opciones sin que el jugador se desmotive. Estamos trabajando para que «Stronghold» permita un aprendizaje progresivo del jugador". Con respecto a la cuestión estratégica, el juego no dispondrá de campos de batalla abiertos y de unidades a las ordenes directas del jugador. "«Stronghold» es un juego de construcción y de gestión, no de combate" nos explica Bradbury. "Una de las cosas que aprendimos con «Caesar» es que hay un buen número de aficionados a los que no les interesan los aspectos puramente bélicos de este tipo de juegos, o que simplemente quieren algo distinto del clásico 'crea tu base, destruye la de tu enemigo', o que prefieren invertir todo su tiempo de juego en construir el mejor castillo posible". De esta manera las decisiones bélicas que tendremos que tomar serán del tipo: ¿tengo el número y el tipo de unidades justo para soportar un ataque? o ¿debería colocar más arqueros en la muralla norte?. "«Stronghold»" dice Bradbury "trata de reproducir la vida de todos los días en un feudo de la Alta Edad Media y en ese sentido, visualmente, es un juego muy completo y lleno de detalles. Podremos ver el interior de los edificios, y los personajes del juego tienen cientos de animaciones con las que mostrarán su felicidad, su desacuerdo, etc., además del ejercicio de las distintas actividades de su vida de todos los días, como trabajo, ocio, y demás situaciones."

En el apartado multijugador se está estudiando la posibilidad de que los usuarios puedan desarrollar un castillo, que luego "cuelguen" en la red para que otro trate de asediarlo. También se contempla una modalidad de juego que soportaría hasta ocho jugadores simultáneos y en la que se trataría de ocupar la mayor cantidad de territorio posible, expandiendo nuestra fortaleza. Todavía a seis meses de su publicación, «Stronghold» se perfila como un juego sólido y cuidado en sus múltiples detalles, que si consigue desarrollar un modo multijugador adictivo y ágil, puede destacarse con fuerza frente al resto de títulos similares que inundan el mercado.

L.E.C. / D.D.F.





Jekyll & Hyde

Tras la pequeña decepción de «Hellboy», Cryo apuesta otra vez por la mezcla de acción y aventura que tan buen resultado le diera en «Devil Inside»

El lado **oscuro**

A pesar de que su título pudiera insinuar lo contrario, «Jekyll & Hyde» no reproducirá los acontecimientos narrados en el famoso libro de R. L. Stevenson, sino que, usando sus mismos personajes, trasladará la acción varios años en el futuro. Jekyll, ahora viudo y con una hija de seis años, dirige un centro de reclusión para enfermos mentales. Un día, tras una terrible tormenta los locos se escapan y secuestran a su hija; como el hospital está incomunicado Jekyll no tendrá más remedio que intentar rescatarla por su cuenta, aunque para ello tenga que recurrir a su malvado lado oscuro al que había jurado abandonar años atrás.



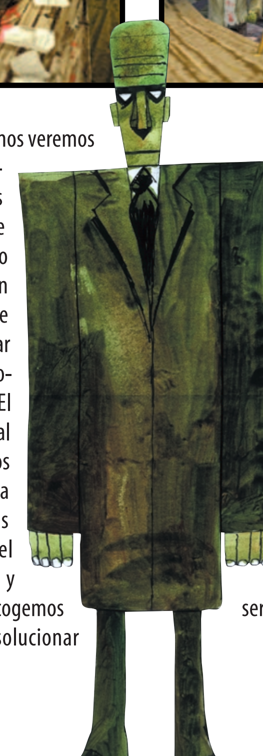






Una de las características que más nos ha llamado la atención en la versión previa de «Jekyll & Hyde» con la que hemos jugado ha sido su impresionante ambientación; ésta combina elementos clásicos de la Inglaterra victoriana, tal y como se pueden ver en cualquier película de terror ambientada en esa época, con personajes deformados, casi grotescos, y unos escenarios tenebrosos, de proporciones igualmente exageradas, para conseguir un universo que parece salido directamente de una pesadilla de Tim Burton.

Además, la música escogida para el juego también es de gran calidad y las escenas cinemáticas tienen un guión consistente y bien desarrollado, lo que contribuye a crear esa sensación de agobio característica de cualquier juego de terror que se precie.



Una vez comencemos a jugar nos veremos inmersos en un entorno tridimensional en el que podremos girar la cámara alrededor de nuestro personaje e incluso adoptar un punto de vista en primera persona, aunque éste último sólo lo podremos utilizar para mirar en distintas direcciones y no para desplazarnos. El sistema de juego es el habitual en este género, y así tendremos que enfrentarnos con toda suerte de enemigos, desde las casi inofensivas enfermas del manicomio a los habituales y poderosos "jefes", mientras recogemos objetos que usaremos para solucionar los diferentes puzzles que nos proponga el juego. Por lo que se refiere al sistema de control, nos encontraremos con un interfaz clásico con el que podremos girar a un lado u otro, avanzar, saltar y recoger y usar los objetos.

Uno de los problemas que hemos podido apreciar en la versión previa y que esperamos sea resuelto, es el de la inteligencia artificial de los enemigos y los movimientos automáticos de la cámara.

Por lo demás, este promete ser un título interesante.

J.P.V.

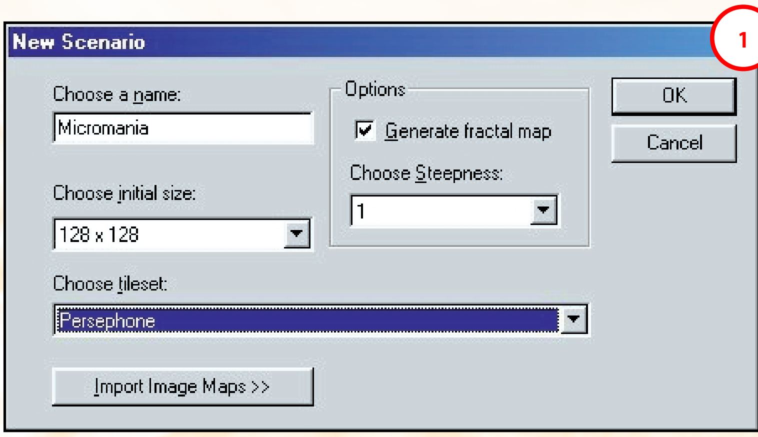
En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Sacrifice



Tras ejercer de "aprendices de brujo" en la entrega pasada, modificando los niveles existentes en el juego, este segundo capítulo de la serie dedicada al editor de «Sacrifice» se centra en crear un mapa desde cero: diseñar los paisajes, añadir criaturas, y adornar el entorno con los numerosos objetos decorativos. Una tarea artística que exige mucha más planificación de lo que parece...

SCAPEX crea tu propio "sacrificio" [II]



Ventana de creación de un mapa. Los valores más importantes son el tamaño inicial o "initial size" y la rugosidad del terreno o "Steepness". Recordad que los mapas grandes sólo funcionarán bien en ordenadores potentes.

Mediante la modificación de las fases existentes en el juego, así como el estudio de los mapas creados por otros jugadores, es posible obtener trucos de diseño y nuevas y originales formas de diseñar mapas, que después pueden aplicarse, o incluso mejorarse, en nuestros propios niveles. Es lógico que, tras disfrutar del juego, cualquier fan del mismo se decida a crear sus propias fases con ayuda de Scapex, el potente editor incluido con «Sacrifice». Se trata del mismo editor utilizado por los programadores para crear el juego, pues no sólo permite diseñar físicamente los niveles, sino que también sirve para programar la inteligencia artificial de los enemigos, crear escenas no interactivas y añadir diálogos.

En este capítulo, vamos a centrarnos en diseñar un nivel desde cero. Se trata de una tarea sencilla y divertida, pero exige prestar atención a un montón de condicionantes, para asegurarnos que el mapa final será entretenido y desafiante.

UN BUEN PLAN

Scapex permite diseñar niveles muy complejos. No basta con crear un paisaje, y esparcir las criaturas al azar; la potencia del editor admite fijar las rutas de los enemigos o los personajes neutrales, crear escenas no interactivas que cambian el curso de la acción, preparar trampas, y otras muchas sorpresas. Si el nivel se diseña sobre la marcha, sin dedicar algún tiempo a la planificación, lo más seguro es que acabe convirtiéndose en una sucesión de "melees" que causan bostezos a los pocos minutos. Por eso es muy importante coger lápiz y papel, y planificar bien el escenario, antes de arrancar el editor: pintar las líneas básicas del paisaje, si va a ser montañoso, plano, en forma de archipiélago, etc.; la colocación de los enemigos y nativos; los elementos decorativos; las condiciones para que se activen las escenas no interactivas; el argumento, que va a dar lugar a los diálogos y las bifurcaciones en la acción, las condiciones de derrota y victoria, etc. Sólo así evitaremos fallos durante el desarrollo, caos narrativo, o modificaciones de última hora.

A la hora de elaborar "los entresijos" del mapa, conviene tener en cuenta algunos aspectos:

-Tipo de mapa: Es importante decidir, en primer lugar, si vamos a diseñar un nivel para un único jugador, o un mapa multijugador. En este último caso, no se incluirán escenas cinemáticas. Los niveles multijugador son más complicados porque no es posible controlar el comportamiento de los contendientes y, por tanto, es imposible "predecir" lo que ocurrirá, dificultando la elección de las criaturas y de los magos que participarán en el nivel diseñado.

En los mapas multijugador hay que invertir todo el esfuerzo en crear bandos equilibrados, tanto en el paisaje como en las criaturas asignadas a cada dios, o en la ubicación de las almas errantes y nativos, para que ni al principio, ni durante la partida, ningún contrincante tenga ventaja, a no ser que se la merezca.

-Ordenador de destino: Siempre hay que tener en mente el ordenador sobre el que se va a ejecutar el nivel. Si es poco potente o tiene poca memoria, el tamaño inicial del mapa debe ser pequeño, los efectos de luces deben reducirse al máximo, no hay que colocar demasiados objetos decorativos, y las criaturas voladoras deben ser escasas, pues ralentizan mucho el juego. Un buen truco para mejorar el rendimiento radica en colocar muchas colinas elevadas y montañas: si el horizonte está oculto, el ordenador tendrá que dibujar menos terreno, aumentando la suavidad del juego.

Finalmente, si el mapa se diseña para ser ejecutado en ordenadores muy potentes, y va a ser publicado en Internet, especificarlo en las instrucciones. Nada hay más frustrante que molestarse en probar un mapa de otra persona, y que después sea injugable.

-La mesura es una virtud: Para que un mapa sea bueno, no es necesario que sea muy grande ni que esté recargado. Al contrario, un mapa muy extenso será aburrido de explorar y sus estructuras difíciles de defender. Desde otro punto de vista, los mapas pequeños fomentan la estrategia y los combates globales entre los rivales, aumentando la diversión.

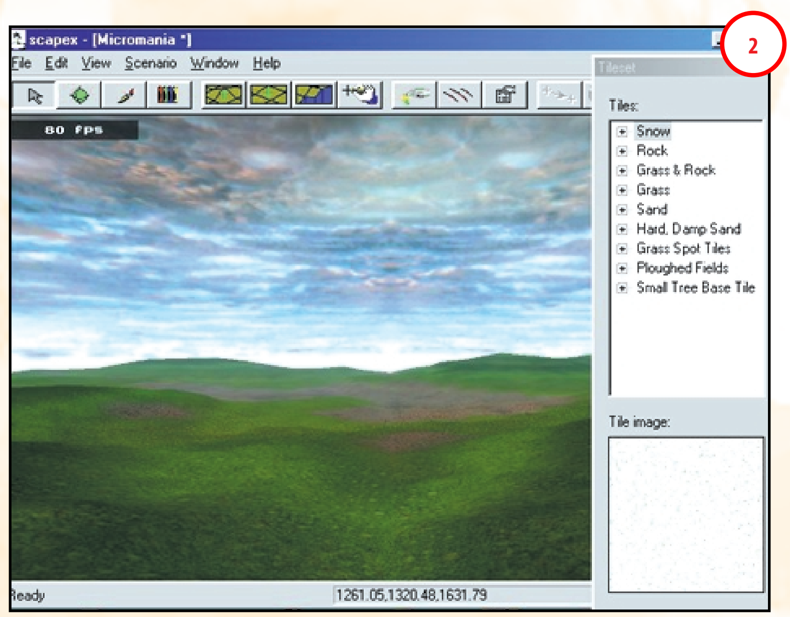
GENERACIÓN DEL PAISAJE

Una vez dibujado en un papel el aspecto y la estructura del mapa, es hora de pasar a la acción. En primer lugar, es necesario generar un paisaje estándar, que después se modificará. Aquí hay que definir el tamaño, tipo de terreno, y dios al que pertenece, que nos dará el tipo de árboles, criaturas nativas, y las texturas con las que se podrá fabricar el nivel.

Tras arrancar Scapex, hay que realizar los siguientes pasos:

-En el menú File seleccionar la orden "New". Se abrirá la ventana "New Scenario" (1)

-Marcar la casilla "Generate fractal map" para generar el terreno y elegir su rugosidad en el



Nuevo escenario generado con las texturas de Persephone y una rugosidad de valor 1.

CUESTIÓN DE DETALLES

A veces, la diferencia entre un nivel estándar y otro muy bueno radica en la colocación de un grupo de enemigos, en la activación de una trampa, o en el cambio radical de los objetivos. Basta un poco de imaginación, para crear el mapa perfecto.

-Las criaturas de inicio asignadas a cada contrincante, al comenzar la partida, son críticas para el desarrollo de la misma. Mantener un equilibrio en todos los bandos, para que nadie parta con ventaja, y mezclar lo más caóticamente posible los ejércitos. Si un jugador dispone de criaturas aladas, de refriega y lanzamiento, que además se mueven a distinta velocidad, tendrá más cosas en qué pensar, podrá aplicar tácticas más variadas, y se divertirá más.

-A la hora de diseñar los distintos bandos manejados por el ordenador, crearlos de manera que el jugador tenga que aplicar distintas tácticas para vencerlos. Es decir, si hay varios magos en el mapa, uno de los ejércitos deberá ser fuerte en magia; otro, en el combate cuerpo a cuerpo; otro, en el ataque a larga distancia, etc.

-Además de un objetivo principal, como puede ser derrotar a un determinado mago, conquistar cierta estructura, o aniquilar a todos los nativos, es una buena idea crear varias minitareas independientes, que añadan dinamismo al mapa. Recolectar almas, penetrar en una aldea oculta, aniquilar a cierto enemigo, destruir una guerrilla nativa… cualquier excusa es buena para romper la monotonía del argumento principal y favorecer la exploración. Por supuesto, cada minitarea debe ir asociada con una recompensa cuando se completa: desde otorgar cierta criatura poderosa, hasta restaurar la energía del mago, curar a todo el ejército, un manafuentín gratis, etc.

-Esconder almas azules en lugares apartados, recodos, detrás de árboles, etc. Sorpresas de este tipo son siempre bien recibidas y además dan la sensación de que un nivel se puede completar incluso aunque el enemigo haya tomado ventaja.

-Nada hay más efectivo para animar el desarrollo de una partida, que preparar emboscadas. Aunque en el próximo capítulo hablaremos de la forma de asignar tareas y misiones a las criaturas enemigas, es en la creación del mapa cuando debe decidirse dónde colocar a las criaturas y, por tanto, crear montañas y bosques espesos donde ocultarlas.

-Los aliados –es decir, un mago o personaje poderoso, normalmente acompañado de un ejército- que se unen a nosotros, pueden dan mucha vida al nivel, si se emplean con inteligencia. Suele ser normal que dichos aliados estén disponibles tras una secuencia de diálogo, de acuerdo con la trama, pero también es una buena idea ofrecerlos como recompensa por una minitarea. Los aliados deben se complementarios al jugador –es decir, asociados a distintos tipos de criaturas y hechizos, y creados en función de un enemigo, de tal manera que puedan atacar los puntos débiles del contrario pues sino, carecen de utilidad.

-Cuando se escribe el argumento del juego, preparar dos o tres condiciones que varíe por completo el desarrollo. Por ejemplo, que un mago cambie de bando, que varios manalitos se destruyan, y otras sorpresas.

apartado "Choose Steepness", teniendo en cuenta que los valores más bajos generan un terreno más plano.
-En el apartado "Choose initial size" se define el tamaño inicial del mapa. Los tamaños más grandes sólo deben elegirse en ordenadores potentes o en niveles enfocados básicamente hacia la exploración.
-La casilla "Choose tileset" marca el dios en que se basa el diseño del terreno. Esto no afecta a los contrincantes de la partida, sólo al tipo de paisaje. Persephone, por ejemplo, genera un mundo boscoso, mientras que otros dioses están asociados a paisajes desérticos o nevados.
Al apretar el botón "OK", se trazará un paisaje estándar que habrá que adaptar al gusto. (2)

JUGAR A SER DIOS

La primera tarea consiste en moldear el terreno, es decir, elevar montañas, formar valles, generar abismos o allanar el terreno, según el diseño del mapa que hemos dibujado en papel.
Para realizar este tipo de acciones, abrir el menú View y activar la opción "Brush Bar"; aparecerá la ventana del pincel. Seleccionar, en primer lugar, el icono "Terrain Tool" –el suelo de tierra con la flecha hacia arriba-, en la barra de iconos. (3)
Un puntero azulado indica el área donde se va a actuar. Se puede cambiar la forma de dicho puntero escogiendo un círculo o un cuadrado en el apartado "Shape" de la ventana emergente. Para cambiar el tamaño del mismo, mover la barra "Thickness". Con "Fallout", se aumenta o reduce la elevación que se produce. Una vez elegido el pincel adecuado, pinchar con el ratón en la zona del paisaje que se desea modificar, y arrastrar con el puntero arriba o abajo, para aumentar o reducir el tamaño de la elevación. (4)
Una vez completado el proceso, pulsar CTRL+L para actualizar la iluminación. Para anular cualquier acción (undo), pulsar CTRL+Z.
Si se desea allanar el terreno, utilizar el icono con la flecha hacia abajo. Para nivelar la altura de un montículo en relación al resto de terreno que lo rodea, aplanar el paisaje manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón y la tecla Mayúsculas. Si lo que se quiere es crear abismos, usar el icono "Edge Tools". (5)
Para rellenar un agujero creado con esta última herramienta, repetir la operación, pero manteniendo pulsada la tecla Mayúsculas. Lo mejor de los abismos es que obligan a los jugadores a pasar por donde el diseñador del nivel quiere, pues no se pueden saltar, lo que facilita la colocación de trampas y emboscadas, o la activación de escenas no interactivas. No obstante, hay que tener cuidado de que los abismos no aíslen ejércitos o estructuras imprescindibles para completar la misión. Esta herramienta también sirve para perfilar los bordes del mapa, y eliminar así la forma cuadrada que tienen todos los mapas genéricos.


3

Iconos de modificación del terreno. Imprescindibles para crear montañas, valles y peligrosos abismos.

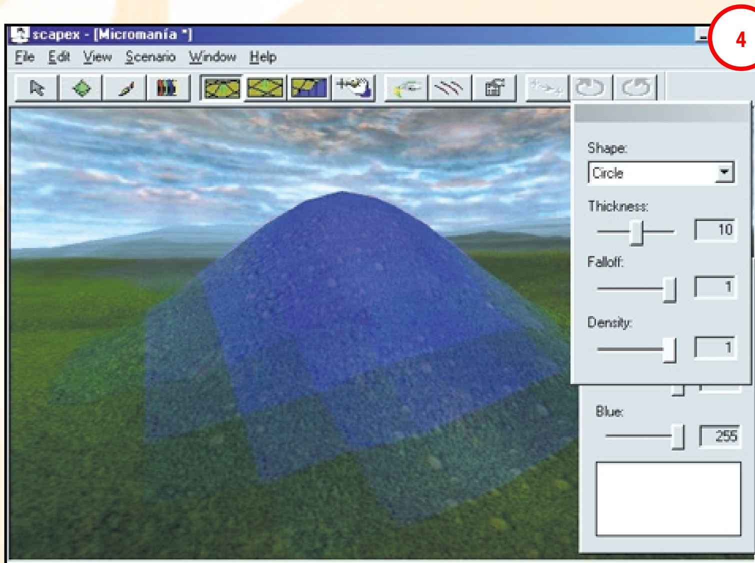
La iluminación se usa preferentemente para crear efectos de rayos de sol, o crear caminos de referencia

COLOCANDO LAS TEXTURAS

El mapa estándar generado, sólo dispone de una base "simple", es decir, hierba, arena, nieve, etc. Para personalizarlo y, sobre todo, embellecerlo, es necesario aplicar texturas. Cada dios tiene asociadas unas texturas distintas. Dichas "pieles" se agrupan en familias –arena, roca, gravilla, matorrales, etc–. Cada familia de texturas está formada por hasta una docena de variaciones, por lo que, en la práctica, cada dios tiene casi un centenar de texturas distintas que se pueden aplicar al paisaje.
Cuando se pone una textura sobre otra, éstas se mezclan, para producir un terreno uniforme. No obstante, algunas no mezclan bien, por lo que hace falta hacer pruebas para descubrir cual mezcla con cual, pues no hay una norma fija.
Para aplicar texturas, realizar los siguientes pasos que se enumeran a continuación:
-En el menú Windows, seleccionar la orden "New TileSet ToolBar". En pantalla aparece una ventana con todas las familias asociadas al dios que hemos elegido. Se puede pinchar en cada familia para descubrir las distintas texturas que las forman. (6)
-El tamaño y forma de estos diseños se regulan de la misma forma que el icono de modificación del terreno, es decir, a través de las barras "Shape" –forma- y "Thickness" -grosor- de la ventana "Brush Bar", accesible a través del menú View. El tamaño por defecto se corresponde con un cuadrado de 10x10 metros. Una vez elegido el grosor y la textura, pinchar en el icono "Tile Brush" de la barra de iconos y arrastrar con el ratón sobre el terreno para aplicar el dibujo elegido. Como más tiempo se presione, más predomina la nueva textura sobre la vieja. (7)
Para reducir la cuadratura de las texturas, elegir el círculo en la casilla "Shape", y un grosor de 8 en "Thickness". Seguramente, habrá que alejar la vista para obtener la visión adecuada.

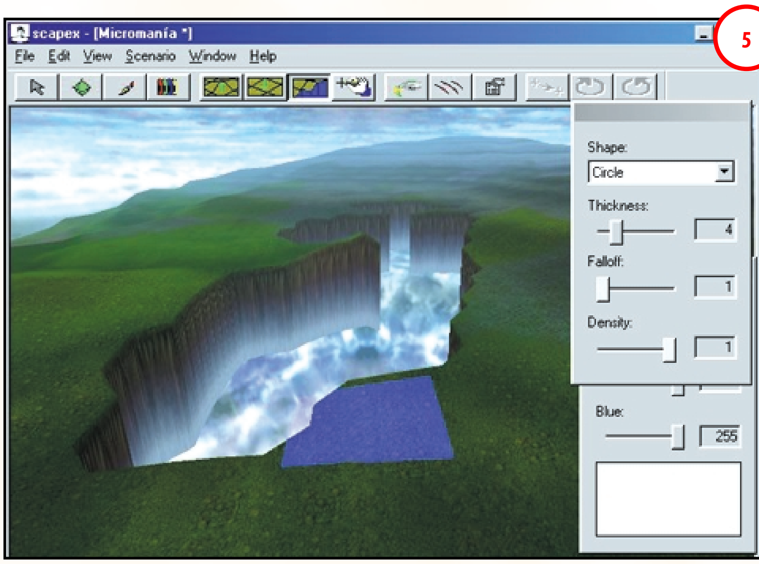
LA ILUMINACIÓN

Aunque las "pieles" compatibles se mezclan bastante bien eliminando, en la medida de lo posible, las líneas rectas, siempre suele quedar algún borde que produce un feo efecto. Para esconderlo, es una buena idea aplicar una iluminación especial sobre la zona conflictiva, utilizando un color ligeramente más oscuro que el de la textura. Por supuesto, también se pueden aplicar luces llamativas, rojas o azules, para producir zonas resaltadas o espectaculares vistas.
-En el menú "View", seleccionar "Light Bar". Aparece una ventana con unas barras deslizantes que controlan la cantidad de color rojo, verde y azul que se mezcla para obtener el color de la luz a aplicar. (8)
-Seleccionar el icono "Light Brush" de la barra de iconos y elegir el color con los deslizadores de la ventana "Light Bar". A continuación, aplicar la luz en el terreno con el botón izquierdo del ratón. A mayor presión, mayor aplicación. Para ►

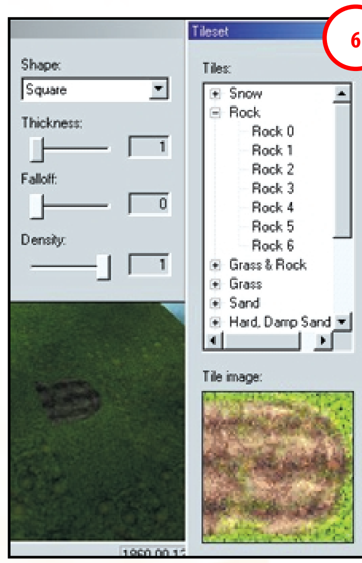


4

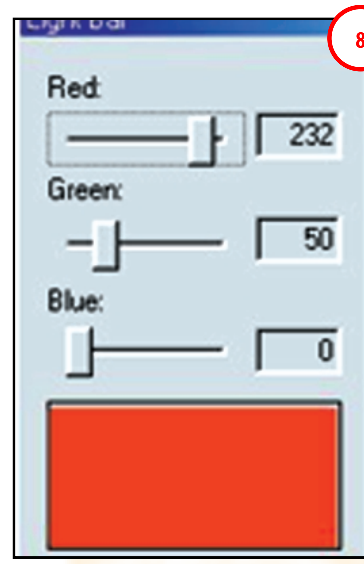
Basta con arrastrar el ratón hacia arriba para crear todo tipo de colinas. Más sencillo, imposible...



Los abismos son desde luego muy espectaculares y añaden variedad al paisaje. En la imagen se puede apreciar uno de los abismos que hemos creado para nuestro nivel. Da vértigo, ¿verdad?



Las texturas se agrupan en familias. Su aspecto depende del dios que hayamos elegido al generar el mapa.



Esta es la ventana "Light Bar". Las barras producen mezclas de colores para aplicar la iluminación.

cambiar el grosor y forma del pincel, usar la ventana "Brush Bar" del menú View.

Mediante el uso de las texturas y la luz, es posible cambiar por completo la fisonomía de un paisaje, tal como puede apreciarse claramente en la fotografía. (9)

La iluminación se usa preferentemente para crear efectos de rayos de sol, oscuridad, o crear caminos de referencia para los jugadores. Existe también la posibilidad de cambiar las condiciones de la luz solar y otros efectos atmosféricos. Esto se consigue mediante la orden "Environment Properties" del menú Scenarios. Las opciones aquí incluidas se explicaron en el capítulo del mes pasado, por lo que no vamos a insistir en ellas. Lo único que merece la pena resaltar es que los cambios de color de esta ventana se aplican mediante la combinación de tres números, que se corresponden con la cantidad de rojo, verde y azul que se mezclan para obtener la tonalidad. Un buen truco para descubrir los números de un determinado color consiste en activar la ventana "Light Bar" del menú View, y generar el color deseado moviendo las tres barras de colores básicos. Una vez obtenido el adecuado, apuntar en un papel los números que aparecen en cada barra, y usarlos en las casillas correspondientes de las propiedades ambientales.

Lo mejor de los abismos es que obligan a los jugadores a pasar por donde el diseñador del nivel quiere

ELEMENTOS DECORATIVOS

Para dar aún mayor variedad y espectacularidad gráfica, Scapex permite aplicar todo tipo de "marcas geográficas", entre las que se encuentran explosiones, erupciones, grietas, rastros de sangre, etc. Estas texturas especiales son muy útiles, no sólo para obtener mapas más variados, sino también para llevar al jugador hacia cierto lugar donde se activa una escena no interactiva –por ejemplo, mediante un rastro de sangre–, o para ofrecer pistas que revelen recompensas ocultas o aliados. (10)

Una grieta en un lugar aislado, o unos matorrales extraños, pueden indicar que por la zona hay algo "raro", lo cual incentiva las ganas de explorar del jugador.

Para aplicar las marcas, seguir los siguientes pasos que se enumeran a continuación:

-En el menú "Windows", seleccionar la orden "New Scar Toolbar". Aparecerá una nueva ventana con todas las señales disponibles para el dios en que se basa el mapa. (11)

-Elegir una textura y pulsar en el icono "Scar tool" de la barra de iconos. Aplicarla donde se desee. Puesto que son muy pequeñas, habrá que acercar la vista con el botón de "zoom".

Todos los objetos decorativos, obviamente, ocupan memoria. Scapex dedica una parte de la memoria del ordenador a crear un búfer donde guarda la posición y características de los objetos neutrales, incluyendo los rastros de sangre, las huellas, y otros accesorios. Si dicho búfer se llena durante el juego, los primeros objetos decorativos no aparecerán. Por tanto, si se dispone de poca memoria, no incluir demasiadas marcas, pues el juego genera las suyas propias, como las mencionadas manchas de sangre. Lo que ocupa cada ítem en el búfer depende del número de triángulos que ocupen en el mapa. Debe incluir el mínimo número de vértices posibles. Esto se consigue activando la rejilla con la orden "Wireframe" del menú View, y colocando las marcas decorativas dentro de los triángulos, no en medio de las líneas que unen los vértices. (12)

Existe un segundo tipo de objetos decorativos, llamados "Widget". Estos ítems –flores, matorrales, rocas, etc.-, compuestos por apenas 10 o 15 polígonos, sólo se dibujan cuando la cámara está cerca, por lo que pueden colocarse decenas de ellos sin que ralenticen la acción. (13)

Son muy efectivos para llenar zonas del paisaje vacías. Para colocarlos, seleccionar la orden "New Widget Toolbar" del menú Windows.

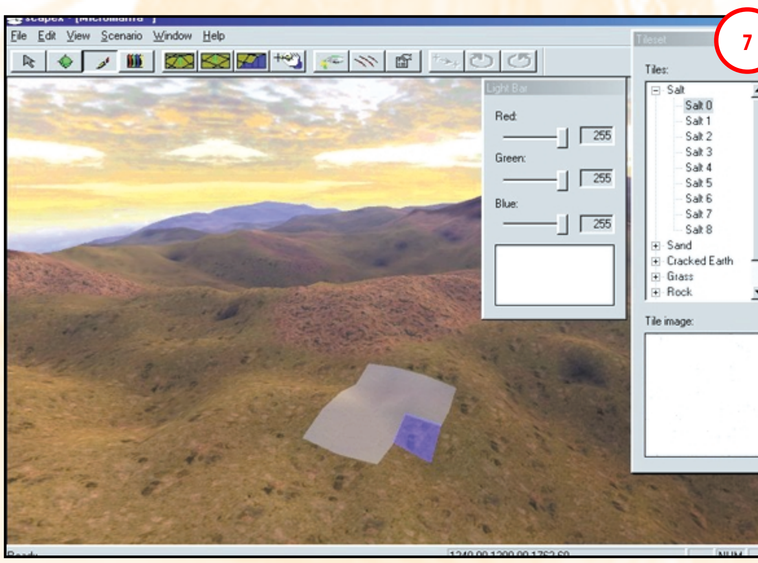
Con ayuda de todas estas herramientas, se modela e ilumina el paisaje, y se decora al gusto del diseñador. Completada esta tarea, llega el ansiado momento de poblar el mundo con todo el amplio abanico de sorprendentes criaturas que ofrece «Sacrifice» y también con sus extrañas construcciones...

CREAR VIDA

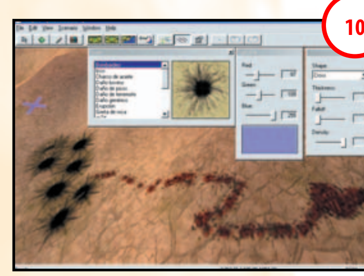
En «Sacrifice» existen cuatro tipos de objetos: indicadores, hechiceros, criaturas y estructuras. Para acceder a ellos, pulsar en el icono "Item Tool" de la barra de iconos. Se abrirá una ventana que da acceso a cada grupo. (14)

En primer lugar, conviene colocar las estructuras decorativas. En función del argumento, hay que crear poblados en lugares estratégicos colocando chozas y edificios asociados, como cementerios, estatuas, etc. Como siempre, el número de estos objetos dependerá de la potencia del ordenador al que esté destinado el nivel. (15)

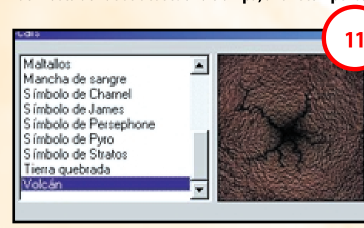
Los objetos más importantes son, sin duda, los altares –uno para cada mago contendiente– y las fuentes de maná o manalitos. La ubicación de los primeros determinará el tipo de juego: alejados unos de otros si se van a programar combates largos y estratégicos, o muy próximos para provocar "melees" y partidas rápidas y sangrientas. Los altares, así como otras estructuras como el centro del pueblo o los "magnafryers", ocupan mucho espacio; conviene allanar el terreno donde se van a ubicar para que la ba-



Como puede observarse, la textura "Salt" no pega con el terreno que el editor genera por defecto, si escogemos el paisaje del dios James. Esto sólo se puede saber probando las diferentes texturas, hasta encontrar las compatibles.



Los rastros de sangre pueden usarse para llevar al jugador hasta donde se desee: una trampa, una recompensa.



Las marcas añaden espectacularidad gráfica y pistas que pueden servir para descubrir zonas secretas.



Tres estados de un mismo terreno. A la izquierda, el montículo con la textura por defecto. En el centro, tras aplicar la textura "Rock". Con las herramientas de la ventana "Light bar" se aplica iluminación que suaviza los contornos, tal como se observa en la foto que se encuentra a la derecha.





se se asiente bien, y no produzca texturas que flotan en el aire. En el caso de las fuentes de maná o los manalitos, su posición es vital para el desarrollo del juego. No deben abundar mucho, pues un exceso de maná producirá batallas donde sólo se usan las criaturas y los hechizos más poderosos, limitando la diversión y la estrategia. Además, demasiados manalitos ayudan a los magos a recuperarse rápidamente, provocando que algunos enemigos sean casi imposibles de eliminar.
Es una buena idea asignar un mínimo de 2 a cada mago, es decir, si van a existir 3 magos, colocar un mínimo de 6 manalitos, pues se necesitan dos para invocar los encantamientos más poderosos del juego, pero no conviene sobrepasar en exceso esta cifra.
Los objetos se pueden rotar, para encararlos en una determinada dirección. Basta con seleccionarlos con el icono "Selection tool" –la flecha-, pinchar en ellos, y pulsar en los iconos de flechas rotatorias.
Cumplida esta tarea, llega el momento crucial del juego: colocar a las criaturas que van a iniciar la partida. En primer lugar, se deben ubicar los hechiceros. Por regla general, suelen colocarse junto al altar o a alguna fuente de maná, pero no es obligatorio. Es mejor que comiencen alejados unos de otros, para que puedan rearmar sus ejércitos y conquistar los primeros monolitos. Si están muy cerca, se favorecen las "melees" demasiado pronto, limitando de esta manera la diversión.
En la mencionada ventana "Ítem" es posible elegir si el mago será controlado por el jugador o será neutral, pero estas cuestiones, que analizaremos en el próximo capítulo, se pueden cambiar con posterioridad.

Si el nivel se diseña sobre la marcha lo más seguro es que se convierta en una aburrida sucesión de "melees"

Cada mago debe tener unas criaturas asociadas: su ejército de partida. Su número y poder, con relación al resto de magos, marcará la dificultad del nivel. También es posible colocar criaturas neutrales en poblados o zonas ocultas, o seres poderosos que se obtienen tras completar minitareas o activar escenas no interactivas. Este tipo de acciones se comentarán en las próximas entregas, pero es ahora donde se debe decidir su punto de partida.
A la hora de elegir el tipo de criatura, tener en cuenta que las tropas organizadas, como los exploradores, atacan primero a las criaturas voladoras. Las tropas de refriega tienen predilección por las tropas organizadas, mientras que las criaturas voladoras se centran en las tropas de refriega, pues no tienen ataque aéreo. (16)
Las almas o espíritus neutrales (azules) son un importante recurso estratégico. No deben abundar demasiado, pues propician la creación de ejércitos muy numerosos que enlentecen el juego. Siempre deben constituir un premio o estar ocultas o aisladas, para recompensar la exploración del nivel.
Con un poco de práctica y un mucho de paciencia, es posible obtener niveles tanto a más trabajados que los incluidos en el juego. De hecho, la observación de los mismos puede servir para aplicar ideas y decorados a los nuestros.

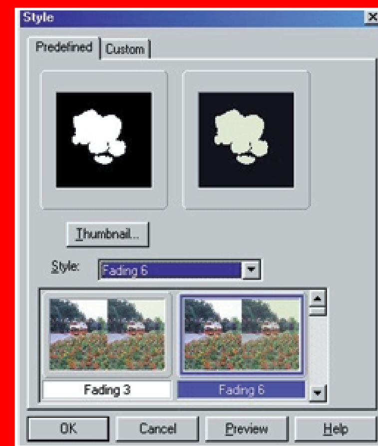
EN EL PRÓXIMO CAPÍTULO:

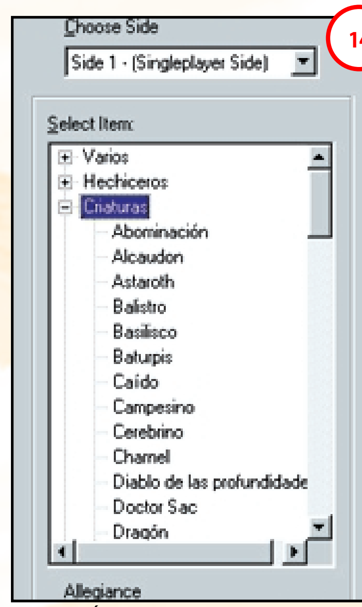
Aquí termina la parte más "sencilla" de la edición de mapas con Scapex. A partir del próximo mes, las cosas se complican, al profundizar en la asignación de la Inteligencia Artificial de las criaturas, y en la preparación de emboscadas, trampas, y tácticas de ataque y defensa. Pero no os preocupéis, con un poco de paciencia y de práctica, resulta fácil diseñar un buen nivel.

J.A.P.

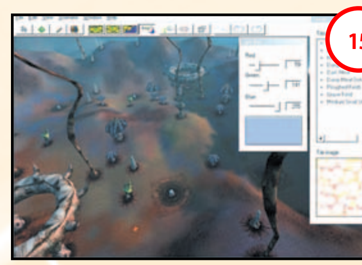
LOS BORDES DEL MAPA

Debido a la técnica fractal empleada por «Sacrifice» para generar los paisajes, la frontera exterior del mapa muestra unos bordes rugosos y picudos que disminuyen la sensación de realidad. Por suerte, estos bordes se pueden suavizar con cualquier programa de retoque fotografíco.
Una vez cargado el mapa en Scapex, seleccionar la orden "Export Map Images" del menu File. En pantalla se abre una ventana donde debe decidirse la ubicación de tres ficheros: HMAP.TGA, que se corresponde con el mapa de alturas del terreno; LMAP.TGA, la distribución de la iluminación; y EMAP.TGA, donde se refleja la silueta del mapa. Éste ultimo se puede cargar en cualquier editor gráfico del estilo de "Photoshop" y suavizar los bordes con las herramientas de este tipo que incluyen estas aplicaciones. Tan solo hay que tener cuidado de no cambiar la profundidad de color de la imagen –8, 24 o 32 bits, según los casos-, y respetar el nombre del fichero y el formato TGA.

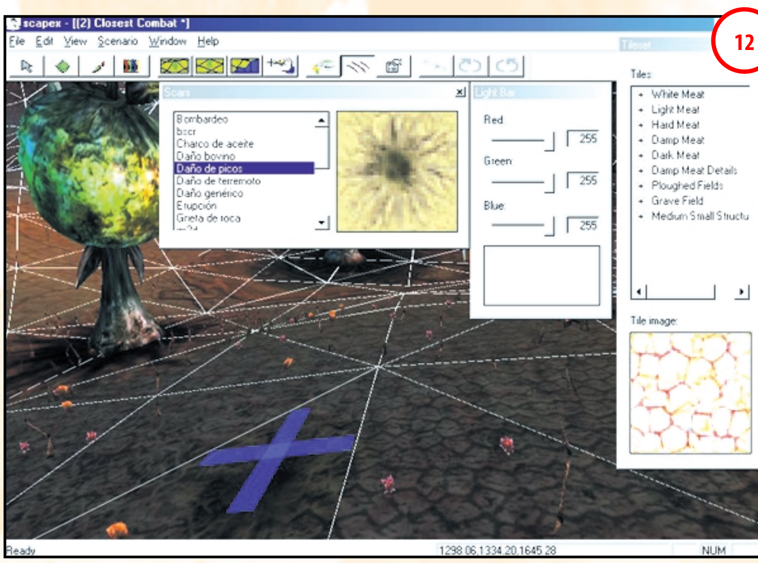




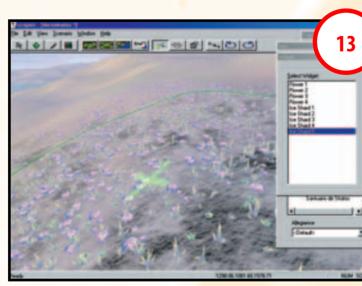
La ventana Ítems muestra todas las criaturas, las estructuras y los objetos.



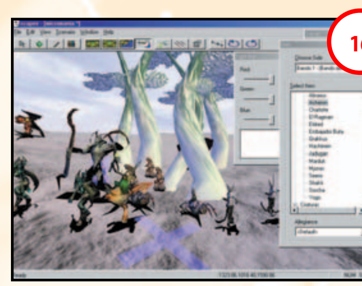
Altares, fuentes de maná, árboles, criaturas... Si el mapa no está poblado, será monótono y aburrido.



Coloca siempre las marcas decorativas dentro de los triángulos de la rejilla, para que ocupen menos memoria en el búfer que las controla.



Los objetos englobados dentro del grupo Widget, apenas están formados por cinco o diez polígonos.



Los ejércitos deben ser equilibrados para evitar que ciertos magos sean eliminados rápidamente.

PreView

Compañía: **FUNCOM** / En preparación: **PC** / Género: **JDR (MUNDO PERSISTENTE)**

Anarchy Online

Hace ya unos meses os descubríamos en la Zona Online un juego llamado «Anarchy Online» que pretendía seguir los pasos marcados por «Ultima Online» y «Evequest», pero trasladándonos a un mundo futuro. Es el primer juego masivo online de segunda generación en llegar y sinceramente podemos decir que si ya Funcom se ganó nuestros corazones con un juego tan logrado como «The Longest Journey», con «Anarchy Online» nos ha atrapado irremisiblemente. Desde que logramos hacernos con una beta de este juego, no hemos podido dormir, tan sólo explorar, explorar y explorar todo lo que nos ofrece.



El FUTURO ES TUYO



En el centro de control de misiones podremos seleccionar una misión a nuestra medida.



El zoom de las cámaras es realmente sorprendente permitiendo vistas tan espectaculares como la que se puede apreciar en la imagen.

Antes de pasar a detalles más profanos, queremos señalar que el juego aún no está terminado, se encuentra en la tercera fase de testeo de la beta, la penúltima hasta llegar a la versión final. En estos momentos, Funcom cuenta con cerca de 5 000 betatesters que cada día juegan buscando bugs y problemas del juego. Aunque en un principio se esperaba su salida al mercado para Mayo de este año, todo parece haberse retrasado, al menos hasta bien avanzado el verano. Con suerte, en el momento de leer este artículo quede ya poco para que salga a la venta. Se ha confirmado la existencia de servidores europeos, aunque aún no se ha confirmado en qué países se encontraran. (¿Se acordarán de España?).

PROFUNDICEMOS UN POCO

La acción en «Anarchy Online» se situará en el árido planeta de Rubi-Ka en mitad de una guerra civil entre la mega corporación Omni-Tek y los colonos originarios del planeta que se han unido en clanes rebeldes. El planeta se encuentra dividido en cinco grandes zonas de influencia política: Las zonas controladas por Omni-Tek, los territorios salvajes, el Oeste, las llanuras devastadas y las llanuras rebeldes. Así mismo estas 5 grandes áreas se encuentran divididas a su vez en multitud de zonas, cada una de ellas de una extensión gigantesca y divididas en subzonas que no precisan tiempo de carga. A lo largo del mundo encontraremos grandes ciudades y multitud de puestos avanzados, minas, factorías, etc. Para que os hagáis una idea la ciudad más grande del juego, Omni-1, está dividida en cuatro zonas, cada una de ellas mayores que la extensión total de la ciudad de Freeport (con sus 3 zonas) en «Everquest».

En lo referente a nuestros personajes, podremos escoger entre 4 razas y 12 profesiones diferentes: soldados, burocráticos, nanotécnicos, ingenieros, médicos, agentes, matones, aventureros, especialistas en artes marciales, metafísicos y ladrones; con lo que la diversidad está más que asegurada.

El interfaz será bastante cómodo y sencillo de utilizar por lo que no costará mucho tiempo hacerse con él. Está basado en un sistema de iconos y menús despegables por los que se puede tener acceso a todas las opciones y recursos del juego. En el tema de gráficos hay que decir que son bastante notables, con grandes paisajes y decorados interiores; siendo los amaneceres y las noches, una de las recreaciones más detallistas y bellas que hemos contemplado en un juego de ordenador. Los personajes están bastante logrados así como los diferentes tipos de armaduras y de ropas sociales. Sobre esto último en el juego se puede encontrar toda una colección de diseños de moda hechos por Miir, una de las diseñadoras del juego, que son bastante curiosos. Los efectos de las armas son realmente espectaculares, existiendo numerosos tipos de armas (energéticas, de proyectiles, explosivas, etc.). Y si sorprendentes son los efectos de las armas, los de las nanofórmulas (el equivalente a la magia en este juego) aún lo son mucho más; tanto que, por ejemplo, hay una fórmula de nanotécnico de gran nivel que permite a utilizar un satélite espacial de iones y disparar una carga energética sobre sus enemigos provocando una inmensa y destructiva explosión.

SISTEMA DE

El sistema de experiencia de «Anarchy Online» será parecido al de «Everquest», ya que estará estructurado según niveles de experiencia. «Anarchy Online» cuenta con un amplio sistema de habilidades al que se va sumando tras subir de nivel. Eso sí, la distribución de esos puntos quedará a nuestra libre elección. Dependiendo de nuestra profesión deberemos potenciar más unos skills que otros y, esto es muy importante, no dar puntos a lo loco, ya que cada vez tendremos que irnos especializando más y más en todos los aspectos. Destacar que los skills marcados con color verde y azul claro tienen bonificación para nosotros, por lo que nos costarán menos puntos de experiencia. Estos son los apartados de experiencia.

ATRIBUTOS
En esta sección se encuentran recogidos nuestros atributos físicos y psíquicos, como son la fuerza, la agilidad, la estamina, inteligencia, sentido, psíquica, cuerpo y capacidad de nanofórmulas.

CUERPO
En este apartado vemos las habilidades referidas al combate cuerpo a cuerpo sin armas, además de la habilidad de escalar y de nadar.

MELEE
Aquí se encuentran todas las habilidades referidas a las armas de cuerpo a cuerpo, como lanzas, espadas, mazas, etc., además de las habilidades de ataque especiales con estas armas.

LANZAMIENTO
Estas habilidades están referidas al lanzamiento de objetos como granadas y similares.

RANGO
Aquí podremos asignar los puntos de experiencia a las armas de gran alcance como pistolas, rifles de asalto, recortadas, etc. Además, de las habilidades especiales de algunas armas como burst, full auto, etc.

VELOCIDAD
Estas habilidades son por decirlo de una manera la capacidad de reacción, pero no sólo en lo relativo al combate.



Cuando matemos a otro jugador y este pierda experiencia podremos llegar a cortarle un trozo del cuerpo como trofeo.



Los amaneceres en Rubi-Ka son realmente dignos de ver, ya que han sido reproducidos con un cuidado y un buen gusto encomiables.

Llegados a este punto no podemos dejar de lado uno de los aspectos que, sin ninguna duda, resultan ser de lo más sobresaliente que hemos visto hasta la fecha: La climatología. Simplemente es impresionante, ningún juego anterior había logrado nunca representar una tormenta de una forma tan real como se podrá ver en «Anarchy Online». Aún recordamos el primer día en que nuestro personaje llegó al puesto avanzado de Newlands, en mitad del desierto. El día estaba claro y lucía un sol abrasador. Después de un paseo por entre las tiendas, vimos una masa de nubarrones acercándose rápidamente a nuestra posición. Antes de poder hacer nada, ya estábamos rodeados por completo por una tormenta de arena. La tierra nos golpeaba la cara con furia y el viento nos empujaba y casi nos hizo perder el equilibrio. Intentamos llegar hasta un refugio, pero entonces comenzaron los rayos y ya no sabíamos qué hacer. Más y más rayos caían alrededor del personaje, con refulgentes explosiones que hacían que salieran despedidas numerosas rocas. Muchos podrán pensar que exageramos, pero realmente uno siente miedo en mitad de una tormenta de arena en Rubi-Ka. Además, en «Anarchy Online» no sucede como en «Everquest», que cuando llovía lo hacía en toda la zona; aquí la climatología es dinámica y las tormentas se van desplazando por todas las zonas.

La fauna del juego es de lo mas variada, podremos encontrar multitud de seres producto de los experimentos de los laboratorios de Omni-Tek, así como todo tipo de robots, vehículos y npc's rebeldes, neutrales o pertenecientes a la Corporación. Pero además de todos estos seres y personajes que serán susceptibles de interactúar entre sí, nos podremos encontrar con muchos otros seres que sirven de "decorado": Pájaros, insectos o pequeños animales como conejos y similares.

En «Anarchy Online» nos encontraremos en medio de una cruenta guerra civil

LUCHA POR LA LIBERTAD

En «Anarchy Online» serán varias las formas de jugar y de vivir, ya que se nos ofrecerá la misma libertad de acción que encontramos en «Ultima Online». No sólo se podrá ganar experiencia matando a nuestros enemigos, sino también fabricando objetos o realizando con éxito cualquiera de las habilidades comerciales (todo esto aún está siendo desarrollado por Funcom) o cumpliendo misiones que nos encarguen los dirigentes de nuestras facciones mediante el centro de control de misiones. Pero no nos engañemos, «Anarchy Online» será básicamente la historia de una guerra, la guerra entre los rebeldes y la corporación. En Funcom han diseñado un guión de cuatro años de duración para la historia del juego, por lo que el pvp será una pieza elemental del engranaje de este juego. Los jugadores de los diferentes bandos podrán luchar entre ellos en cualquier lugar (como sucedía en «Ultima Online») aunque dentro de las ciudades no está permiti- ►

HABILIDADES



PROTECCIÓN

En esta sección veremos reflejada la protección otorgada por nuestras armaduras, implantes, nanofórmulas o similares.

HABILIDADES COMERCIALES

Aquí encontramos todas las habilidades comerciales como son la ingeniería eléctrica, la tecnología farmacéutica, psicología, programación de nanofórmulas, etc.

NANOFÓRMULAS Y HABILIDADES MÉDICAS

En este apartado encontramos las habilidades de las que depende el control de los nanorrobots utilizados en la nanotecnología. Además de los conocimientos médicos para el correcto uso de píldoras de curación o, por ejemplo, de los distintos kits de tratamiento de campaña.

ESPIONAJE

Estas son las habilidades clave para todo buen agente secreto, sea del bando que sea.

NAVEGACIÓN

De las habilidades de este apartado dependerán el manejo de los diferentes tipos de vehículos existentes en «Anarchy Online» (terrestres, aéreos y marítimos) y de la capacidad de hacer buen uso del mapa por satélite.

Clan DIABLO 2

Hola, soy Teófilo, cofundador, junto con el maestro Multani, del clan de «Diablo 2», Nightstalkers. El clan esta en pleno crecimiento, hay competiciones, concursos, rangos, foro, chat, etc. Tenemos nuestro propio canal en el IRC Hispano: #Clan_Nightstalkers y por supuesto nuestra web: http://www.geocities.com/nightstalkersd2. Visitadla e inscribiros en el clan.

Teofilo

Hola Teófilo, desde Zona Online os damos la bienvenida y os animamos con vuestro nuevo clan.

Otros JUEGOS

Saludos a todos los jugadores y no jugadores. Hace tiempo descubrí un juego llamado «Mankind» y no recuerdo que se haya hecho mención alguna sobre él en la Zona Online. Me gustaría saber más acerca de sus creadores y si es posible, también me gustaría saber si hay algún jugador español, ya que en el tiempo que llevo jugando sólo me he encontrado alemanes, franceses y algún que otro ingles. Acerca de «Ultima Online», yo juego en Drachenfells pero nunca oí nada acerca de lo Dragones de Hispannia. Me gustaría ponerme en contacto con alguno de ellos, ya que tampoco en este juego conozco a ningún español.

Daniel Pérez

Hola, Daniel, es verdad que «Mankind», un juego que ya lleva mucho tiempo en la red, no ha tenido ninguna mención especial en esta sección, quizás debido a la poca repercusión que ha tenido entre los jugadores españoles. Pero es bien sabido que goza de cierto gancho en el extranjero, por lo que no negamos la posibilidad de hablar con más profundidad de él. Sobre «Ultima Online», comentarte que cuando dices Dragones de Hispannia, suponemos que te refieres a los Diablos de Hispannia. Dicho clan español se encuentra, tal como has dicho, en el servidor de Drachensfells y si deseas ponerte en contacto con ellos puedes hacerlo a través de su página web www.diablosdehispannia.com o en el link de «Ultima Online» o bien a través del foro http://pagina.de/trastero. Esperamos que esta información sea suficiente para que puedas jugar con españoles, a la vez que te agradecemos las dos direcciones que nos has facilitado.

Juegos de Rol ONLINE

Soy un jugador que se ha aficionado al rol. Empecé con D&D hace poco y me dije, voy a pillarme «Baldur´s Gate», y me enganché. En la última Micromanía leí una noticia acerca de la muerte de un dragón en un juego llamado «Everquest». ¿Acaso este juego es una especie de mundo en Internet? Es que como sea así estoy interesado, me gustaría saber cuál me recomendaríais.

Merxa

Hola, Merxa: «Everquest» es un mundo persistente online, algo así como un mundo virtual alternativo, en el que tú posees a tu personaje y "vives" en él, pudiendo tener amplia libertad de acciones, vamos que puedes hacer lo que quieras. En estos momentos existen «Everquest» y «Ultima Online», además de «Asheron's Call», pero este último con nula presencia española. Todos ellos son mundos online. Decirte que constantemente entran nuevos jugadores por lo que no te sentirías muy retrasado con respecto al resto. Para jugar necesitas un equipo medio, tarjeta aceleradora recomendada, conexión a Internet y de una tarjeta VISA para pagar las cuotas.



Los efectos de las armas serán de lo más espectacular en el juego.



El espaciopuerto de Omni-1 tiene un tráfico continuo de naves espaciales.



En «Anarchy Online» podremos llegar hasta nivel 200.

da la lucha, gracias a la utilización de un gas nervioso que inhibe las reacciones violentas. Hay que hacer énfasis en este aspecto del juego ya que si un jugador muere asesinado por otro puede perder experiencia y, si pierde mucha, el jugador que lo haya matado obtendrá una parte del cuerpo de la víctima como trofeo.

El sistema de experiencia funcionará de manera diferente a como lo hace en «Everquest». En «Anarchy Online» encontraremos terminales de ADN donde podremos dejar muestras del ADN de nuestro personaje, lo que será más o menos equivalente a salvar la partida. Cuando nos maten, seremos reconstruidos genéticamente a partir de la última muestra de ADN depositada en estas terminales. Por lo que puede suceder que si nos matan justo después de dejar la muestra no perderemos nada de experiencia, pero si hace mucho que no dejamos ninguna muestra y nos matan, perderemos toda la experiencia lograda desde entonces.

En lo referente a los objetos, por ahora los jugadores no se pueden lotear entre ellos mismos, aunque Funcom nos propone una forma muy original de recuperar el equipo en caso de que lo perdamos: Contratar un seguro de vida. Por si todo esto fuera poco, sólo con nacer apareceremos en nuestro propio apartamento que podremos decorar a nuestro antojo e, incluso, ampliarlo más adelante. Sobre el tema de colocación de casas se rumorea que será posible, pero que será una opción muy cara y no exenta de grandes dificultades. Otro aspecto que se va a fomentar sobremanera en «Anarchy Online» son las agrupaciones de jugadores, es decir: los clanes. A estos grupos de jugadores se les otorgarán ventajas como unas oficinas propias para su coalición. La forma de crear estas cofradías será también bastante peculiar.

EL PRIMERO DE LA SEGUNDA GENERACIÓN

Pero no será hasta mediados de este verano cuando podamos comprobar todo esto con nuestros ojos. Todavía se están introduciendo numerosas modificaciones en la beta. En cualquier caso podemos decir que «Anarchy Online» guarda un sinfín de sorpresas que ni siquiera los betatesters nos han querido revelar.

Almogaver

CREACIÓN DEL PERSONAJE

La creación de los personajes en «Anarchy Online» es, por ahora, la más original que habíamos visto en ningún juego de estas características. A continuación os detallamos los pasos a seguir para crear un personaje.

PASO 1 ELECCIÓN DE LA RAZA

Apareceremos en una sala con varios paneles enfrente de nosotros. Cada uno representando a una raza y género (masculino y femenino). Si seleccionamos con el botón izquierdo del ratón podremos ver a qué raza pertenece cada panel, y si hacemos click con el botón derecho seleccionaremos esa raza y género. Podremos optar por las razas Solitus, Opifex y Nano, en sus dos variantes y, finalmente, por la raza Atrox, que tan sólo cuenta con miembros masculinos.

PASO 2 PERSONALIZACIÓN DEL CUERPO

En esta sala encontraremos tres máquinas con las que podremos modificar nuestro aspecto. Primeramente podremos seleccionar qué cara queremos tener entre las muchas disponibles, lo que influirá también en nuestros ojos y pelo. En otra máquina podremos seleccionar nuestra estatura. Y, finalmente, en la otra, podremos seleccionar nuestro volumen: gordos, anoréxicos o normales. Pulsando al botón naranja podremos ir a la siguiente sala o volver a la inmediatamente anterior.

PASO 3 ELECCIÓN DE LA PROFESIÓN

Ha llegado el momento de una elección verdaderamente importante: ¿Cuál será nuestra profesión inicial en la que enfocaremos todos nuestros esfuerzos? Bien, en esta sala podréis ver un panel por cada tipo de profesión, al igual que sucedía en la sala de razas. Esta decisión influirá en el coste de los skills, es decir; si escogemos ser soldado, nos costará menos puntos de experiencia entrenar habilidades como uso de ametralladoras; mientras que asignar puntos a la ingeniería mecánica nos costará más que si fuéramos un ingeniero.

PASO 4 NUESTRO NOMBRE

En esta sala encontraremos un ordenador donde deberemos escribir el nombre con el que queremos que nuestro personaje sea reconocido. Señalar que nuestro nombre será único y que nadie más podrá tener el mismo nombre. También recordar que una vez llegados a esta parte de la creación del personaje no podremos volver a las anteriores salas.

PASO 5 ELECCIÓN DEL BANDO

Llegados a este momento nos encontraremos en una gran sala con tres puertas, cada una perteneciente a una de las facciones de Rubi-ka: Omni-Tek, Clanes rebeldes y neutrales. De nosotros dependerá la elección de uno u otro bando. Para hacerlo tan sólo tendremos que cruzar la puerta escogida. Y una vez que lo hagamos la suerte estará echada.



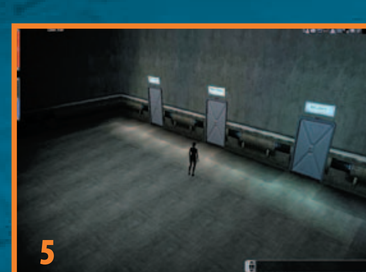


PASO 6 NUESTRO APARTAMENTO

Dependiendo de la elección del bando que hayamos hecho en el apartado anterior nos encontraremos con un apartamento más o menos austero. Aunque esto no debe preocuparnos en demasía ya que más adelante podremos actualizarlo y decorarlo a nuestro gusto. Señalar, eso sí que es importante, que en el inventario tendréis una tarjeta que servirá de llave para poder entrar a vuestra casa y evitar que entre nadie más. Cuando salgáis al exterior, para volver al apartamento tan sólo tendréis que cruzar la puerta de apartamentos de vuestra facción llevando vuestra llave encima para conseguir el acceso directo a vuestro hogar.









En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Personajes
Baldur's Gate II

Este mes vamos a analizar a dos de los personajes considerados tradicionalmente como débiles, pero que bien jugados, pueden ser de los más divertidos: El Ladrón y el Bardo.


Los ladrones pueden llevar cualquier tipo de armadura, pero si la que lleva es superior a una armadura de cuero, sufrirá penalizaciones.


Las razas que tienen bonificaciones en la clase del ladrón son: enanos, gnomos, medioelfos y halflings.



LADRÓN

El ladrón basa su existencia en el sigilo y la cautela. Aunque son personajes poco reputados, pueden resultar muy útiles en un grupo por sus habilidades de ocultamiento, apuñalamiento por la espalda y detección de trampas ocultas. Sus característica principal será la Destreza, sin descuidar la Constitución y la Fuerza si tenemos intención de que también peleen cuerpo a cuerpo. Obviamente los ladrones NO pueden elegir el alineamiento legal "Bueno". Pueden llevar cualquier tipo de armadura, pero si ésta es superior a una armadura de cuero, sufrirán penalizaciones a las habilidades propias de clase (aunque ciertas armaduras Élficas y Drows no penalizan), además no pueden llevar escudo. Pueden usar un amplio rango de armas a distancia, como Arcos Cortos, Ballestas, Dardos, Hondas y Dagas arrojadizas y en armas de cuerpo a cuerpo pueden usar Espadas (largas y cortas), Bastones / Cayados y todo tipo de Palos.

En cuanto a las habilidades especiales de clase tenemos: Abrir Cerraduras, Detectar/Desarmar Trampas, Robar Bolsillos (habilidad peligrosa si te pillan robando), Moverse en Silencio, Esconderse en las Sombras, Detectar Ilusiones y Poner Trampas.

Las más útiles, sin duda alguna, son Esconderse en las Sombras (esto combinado con un apuñalamiento por la espalda suele ser letal) y Detectar Trampas (sobre todo en ciertos Dungeons). Poner Trampas es útil en ocasiones puntuales, como pasillos muy angostos o para "minar" una zona en la que te vas a enfrentar a una criatura especialmente poderosa; además se pueden ajustar para que afecten sólo a los miembros de nuestra compañía, sólo a los no miembros de nuestra compañía o a ambos. Detectar Ilusiones se usa en muy contadas ocasiones (funciona como el conjuro Disipar Magia de Mago, pero con ilusiones) y Moverse en Silencio es absolutamente inútil, ya que es como el Esconderse en las Sombras, pero mucho menos potente. Robar Bolsillos es una habilidad arriesgada de utilizar, ya que si nos pillan los PNJs llamarán a la guardia (si estamos en una ciudad) y nos pillen o no, siempre se volverán de color rojo (hostiles) hacia nosotros, aunque no nos ataquen. Además, no puedes robar objetos equipados. Los valores iniciales de esas habilidades dependen muy mucho de la raza escogida y de la Destreza que tengamos, disponemos de 60 por ciento inicial para repartir entre ellas y ganaremos un 25 por ciento adicional con cada subida de nivel.

Una de las más devastadoras habilidades especiales del Ladrón es la de Apuñalar por la Espalda. Si conseguimos colocarnos detrás de un enemigo, habiéndonos escondido en las sombras previamente, tendremos un multiplicador al daño que hagamos en función de nuestro nivel (nivel

KITS DE LADRÓN

ASESINO: Silenciosos y letales, especializados en la muerte por dinero. Su alineamiento debe ser Neutral o Malvado. Como ventajas pueden empapar sus armas en veneno una vez al día por cada 4 niveles de experiencia. Un ataque acertado con un arma envenenada produce 6 de daño cada 6 segundos un total de 5 veces, a nivel 10 el veneno actúa dos veces más rápido y a nivel 15 el veneno actúa tres veces más rápido, produce mas daño y puede hacer que la víctima ralentice sus movimientos. Nuestro enemigo puede realizar un tiro de salvación contra Veneno para sufrir sólo 6 puntos totales de daño. Tienen un bono de +1 a dar y al daño y, contrariamente al ladrón, el multiplicador de apuñalamiento aumenta a x6 a nivel 16 y a x7 (!!) A nivel 20. Como desventaja solo distribuye 15% de habilidades de ladrón por cada nivel de experiencia.

CAZARRECOMPENSAS: un autentico "cazahombres" y un maestro en el manejo de las trampas. Como ventajas tienen un +15% a la colocación de trampas además de poder colocar trampas con efectos "especiales" si el objetivo falla el tiro de salvación. Estas trampas a nivel 1, además de producir daño, enlentecen al objetivo . A nivel 11 inmovilizan, a nivel 16 crea una Esfera Elástica de Otiluke entorno al enemigo y a nivel 20 encierra al rival en un Laberinto. Como desventajas sólo tienen un 20% de habilidades de ladrón para distribuir por nivel

GALÁN: Parte espadachín, parte ladrón, este tipo de personaje es prácticamente un guerrero, con varios bonos de combate. Entre sus ventajas gana un bono de +1 a la CA, otro +1 a la CA y a golpear por cada 5 niveles, puede especializarse en cualquier arma de Ladrón y tener 3 niveles de maestría de armas en Arma de 2 Manos. La gran desventaja que tienen es que no disponen del multiplicador por apuñalamiento.

Como buenas combinaciones con el Ladrón tenemos:

GUERRERO/LADRÓN GENÉRICOS: Bien como clase Dual o como Multiclase. La sola combinación de Esconderse en las Sombras/ Apuñalar por la espalda + las habilidades de guerrero (CA, Thaco, y Especializaciones varias) es suficiente; eso sí, tendremos que ir cambiando de armadura hasta que encontremos una armadura mágica con la que podamos seguir usando las habilidades de ladrón y que nos proporcione al mismo tiempo una buena defensa.

LADRÓN/ILUSIONISTA: Multiclase o Dual. Raza recomendada: Gnomo. Buena combinación que nos proporciona magia y habilidades de ladrón. Por ejemplo, un ladrón invisible (conjuro de mago) PUEDE detectar y desactivar trampas, algo que un ladrón Escondido en las Sombras no puede hacer...

CAZARRECOMPENSAS/MAGO: Clase Dual. Los duamos a nivel 11 de Cazarrecompensas (podremos usar trampas de Inmovilizar), además de poder usar Espada Larga y 2 habilidades de armas extra.



1-4 x2, Nivel 5-8 x3, Nivel 9-12 x4, Nivel 13+ x5), eso sí, en un único golpe (en el momento de golpear nos volveremos visibles y ya no podremos volver a usarlo hasta que nos escondamos de nuevo). Imaginaos esto en un personaje Multiclase (o Dual) Guerrero-Ladrón, ya que pegaremos con el Thaco del Guerrero.



Los ladrones son muy apreciados en los grupos por su habilidad para poder detectar las trampas y para apuñalar por la espalda.

Las razas que tienen bonificadores como clase Ladrón son: Enano (+40% total), Elfo (+15% total), Gnomo (+40% total), Medio Elfo (+15% total) y Halfling (+40% total), sin embargo son los Elfos y Halflings los que nos dan los bonos mas útiles (a Detectar Trampas y Esconderse en las Sombras), la elección dependerá de nosotros, si queremos un Pj mas pensado en el combate cuerpo a cuerpo (Elfo) o a distancia (Halfling). Pueden llegar hasta nivel 23 a lo largo del juego.

BARDO

Muy divertido de utilizar, si se lleva bien. Este tipo de personajes pueden usar cualquier tipo de arma y armadura (hasta Cota de Mallas), sin embargo no pueden usar escudo. Además, a ciertos niveles pueden usar conjuros de mago, lo que ocurre es que tendrán que quitarse la armadura para poderlos lanzar. Pero lo que hace especial a los Bardos es su habilidad de canto. En combate proporcionan un bono de +1 al ataque, +1 a los tiros de salvación y +2 a la moral. Además de esto, tienen una excepcional habilidad para identificar objetos y pueden usar la habilidad de robar bolsillos como los ladrones. El alineamiento de los Bardos deben ser, en parte, neutral. Sus características principales son Destreza y Carisma, y deben tener unos valores mínimos de Destreza 12, Inteligencia 13 y Carisma 15. Pueden llegar hasta nivel 23.

C.N.N.

KITS DE BARDO

ESPADACHÍN: Aunque de aspecto desvalido, se trata de un experto guerrero. Como ventajas pueden usar Giro Ofensivo y Postura Defensiva una vez al día por cada cuatro niveles de experiencia. El Giro Ofensivo dura 24 segundos y proporciona un bono de +2 al ataque y al daño, además de un ataque extra, y sus ataques realizan daño máximo (una barbaridad, realmente). La Postura Defensiva dura 24 segundos, el jugador no puede moverse del sitio pero le proporciona un bono de –1 a la CA por cada nivel de experiencia (hasta un máximo de –10). Además, puede subir 3 puntos su maestría de armas en Armas de 2 Manos. Como desventajas sólo tiene su débil habilidad de identificación y de Robar Bolsillos. Además su habilidad de canciones de Bardo no mejora con la subida de niveles.

BUFÓN: La distracción y la confusión son sus mejores armas, ridiculizando a sus enemigos. Sólo tienen una "ventaja", sus canciones de Bardo no afectan a sus compañeros de grupo, sólo a los enemigos que deben hacer una tirada de salvación contra magia (con un penalizador de +4) o estará confuso. No tienen desventajas.

POETA: Un genuino representante norteño de los Bardos, sus canciones versan sobre las grandes epopeyas y Sagas Nórdicas. Como ventajas tienen un +1 a golpear y al daño en TODAS las armas. Además sus canciones son diferentes a las de sus compañeros bardos. A nivel 1 proporciona a sus aliados un +2 a dar, al daño y un –2 a la CA. A nivel 15 proporciona a sus aliados un +4 a dar, al daño y un –4 a la CA, además de inmunidad al conjuro de Miedo. A nivel 20 proporciona a sus aliados un +4 a dar, al daño, un –4 a la CA e inmunidad al conjuro de Miedo, Atontar y Confusión. Como desventaja sólo tiene su escasa habilidad de Robar Bolsillos.

Como buenas combinaciones con el Bardo, tenemos casi cualquiera que use al Poeta. Es un personaje bastante descompensado, ya que las desventajas que tiene no se equilibran (ni con mucho) a sus ventajas. Tener un Poeta en el grupo se nota muchísimo en combate, os lo aseguramos. Quizá no sea la elección más divertida como personaje principal, pero sí como personaje complementario, y desde luego si tienes un personaje Poeta, éste será muy apreciado en las partidas Multijugador.

SUBSPACE

Me dirijo a vosotros para hablaros del que, a mi entender, ha sido y es, el mejor juego online de todos los tiempos. No es ni mas ni menos que «SubSpace», un juego surgido de la manufactura de Virgin hará cosa de seis años pero que fue abandonado hace tres; siendo retomado por un grupo de personas (que se hacen llamar "El concilio") que asumieron su mantenimiento y desarrollo. Se trata de un juego online completamente gratuito basado en el engine de un juego muy antiguo: «Asteroids». En muy poco tiempo un jugador novato se puede hacer con el completo manejo del juego. Una nave en perspectiva cenital es manejada por las teclas del cursor (girar nave a derecha, a izquierda, dar potencia hacia delante o hacia atrás), y con la tecla control disparar balas o con el tabulador dispara bombas. Fácil. Pero hay más, mucho más. Existen armamentos especiales, como repeledores, imágenes holográficas, bombas traspasadoras, portales de salto, etc., que complican el uso de la nave. El juego permite diferentes configuraciones de las naves, y se juega en más de 60 arenas diferentes, cada una basada en un tema específico. Hay zonas en las que simplemente matas o mueres, zonas en las que se juega por equipos. Y más... puedes crear tu propia zona, puedes crear el diseño de tus naves, los sonidos asociados, etc., cosas que actualmente muchos de los juegos "de última generación" no ofrecen. Ya, pero.. ¿qué hay que hacer para poder jugar?.. Pues simplemente tener un módem de 28800 mínimo, conectarse a http://www.deathstar-battle.com/download.php y bajarse el cliente de 6 megas. Es freeware y no hay cuota mensual... Mucho mejor que en «Quake 3», os lo aseguro.

SinSa

Hola SinSa, nos alegra ver que algunos juegos que no han tenido mucha repercusión en el sector, consigan captar a jugadores gracias a su gran calidad. Y tal y como nos comentas, este es el caso de «Subspace» un gran título, con una gran jugabilidad y accesible para cualquier internauta. Esperamos satisfacer en breve las demandas de muchos de nuestros lectores sobre los pequeños juegos online que no cuentan con el soporte de las grandes compañías pero que gozan de una gran calidad.

Lag QUAKE III ARENA

Hola, resulta que yo, como buen internauta, me compré «Quake III Arena» para jugar online. El problema que tengo es que al conectarme a una partida tengo un lag muy grande. Doy un disparo y la bala tarda en salir 1 ó 2 segundos. Esto es muy incómodo porque me impide librar una batalla justa con los americanos, ya que ellos no sufren este retraso. ¿Qué puedo hacer? En el servidor MSNConfederación el lag es menor pero... ¿Por que están cerrados los servidores de «Half–Life», «Unreal Tournament» y «Quake III» en el MSNConfederación? Además, en Junio del año pasado dijisteis que se iba a ampliar a más de 100 juegos y yo sigo viendo poco más de 20 juegos disponibles en el "Confederación". ¿Por qué? ¿Debo entonces comprarme otro juego, como «Counterstrike»? ¿Tendré el mismo lag jugando a este juego?

Fco. Javier Gómez Flores

Hola, Javier, por lo que nos comentas está claro que no gozas de una buena conexión. Nuestro consejo es que juegues en los servidores españoles o, en su defecto, en los europeos. Desconocemos las causas por las que MsnConfederación no ha hecho la ampliación prevista pero te informamos de que existen otros servidores en España donde podrás jugar a este adictivo juego, un ejemplo es www.hastajuego.com o bien jugando en modo software.

Nueva raza



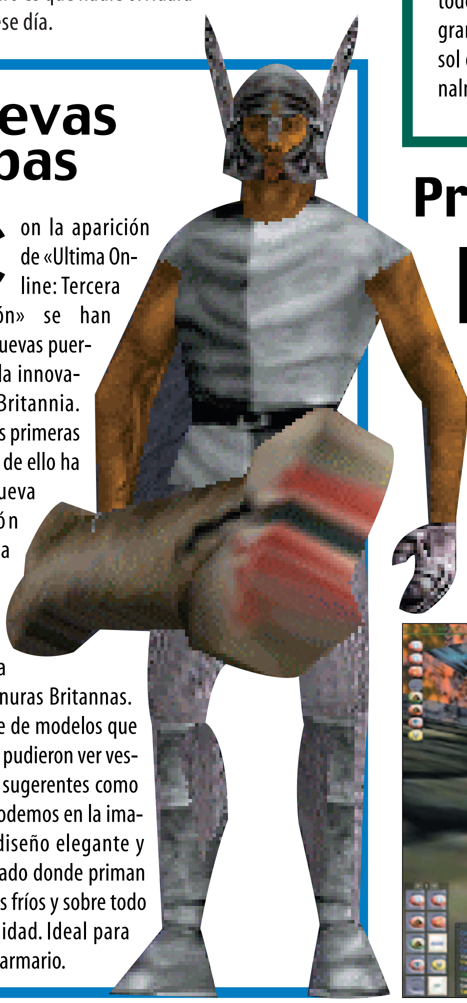
Hace tan sólo unos días que Verant confirmó el proyecto de desarrollo de una nueva expansión para «Everquest». La principal novedad de ésta será la incorporación de una nueva raza: los Kerrans. Bien, pues desde la Zona Online hemos podido tener acceso a las grabaciones de los movimientos de estos seres por motion capture sobre unos actores muy peculiares.

Corre o muere



Quién le iba a decir al valeroso caballero Seth, del servidor de Sonoma, que ese día iba a ser tan peligroso. Había decidido hacer una excursión solo por el desierto, con tan mala suerte que se topó con una congregación completa de ofidios. Nadie sabe si Seth logró escapar con vida o no de tan terribles perseguidores, pero lo que si es seguro es que nadie olvidará cómo corrió ese día.

Nuevas ropas



Con la aparición de «Ultima Online: Tercera Dimensión» se han abierto nuevas puertas para la innovación en Britannia. Una de las primeras muestras de ello ha sido la nueva colección de moda primavera/verano presentada en las llanuras Britannas. En el pase de modelos que se hizo se pudieron ver vestidos tan sugerentes como los que podemos en la imagen: un diseño elegante y desenfadado donde priman los colores fríos y sobre todo la comodidad. Ideal para fondo de armario.



La prensa helada

El grupo de Khoeruk se había hecho famoso por los helados poblados de Velious por su gran valor y maestría a la hora de dar caza a todo tipo de seres funestos. Pero se encontraron con el gran gusano helado Isgarijk. El hielo se resquebrajó, el sol desapareció y la niebla lo invadió todo. Aunque finalmente los héroes acabaron con la bestia.

Protesta de pets

Es sabido por todos que la vida de un pet (mascota) es muy dura. Los amos siempre ordenan, siempre requieren su sacrificio, sin tener en consideración sus necesidades ni sus deseos, aunque se trate de no muertos como los de la instantánea. Es por ello que todos los esclavos de la nigromante Cyndrela han decidido declararse en huelga general y protestar por sus infrahumanas condiciones de trabajo. Para tal fin han creado el sindicato del APLN (Asociación de Pets Libres de Norrath) a la que esperan que se vayan uniendo nuevos miembros. Ya se sabe: la unión hace la fuerza.



Almogaver

LA WEB del mes



Este mes os hemos preparado dos interesantes páginas como web del mes. La primera es gameconquer, en http://juegosdepc.iespana.es/juegosdepc/ un naciente portal español de juegos donde podremos encontrar interesantes reportajes y artículos sobre una gran cantidad de títulos. La segunda página, http://www.iespana.es/ianna/, está dedicada por entero a esa joya de la península llamada «Blade», en ella podremos encontrar todas las noticias actualizadas sobre este juego y todos sus mod's.



Tu lista

En el ranking de este mes tenemos pocas cosas que destacar, a excepción de la desaparición de nuestra lista de «StarPeace», que no parece haberse asentado en nuestro país. Por lo demás tan sólo señalar el regreso de «Unreal Tourneament».



■	1- Ultima Online
■	2- Everquest
■	3- Counterstrike
■	4- Diablo II
■	5- Quake III
▼	6- Vampire: La Mascarada
▲	7- Unreal Tourneament

■ SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

ANACHRONOX

Llega a las tiendas españolas la última locura de Ion Storm. Tras un fracaso como «Daikatana» y un éxito relativo como «Deux Ex», los chicos más megalómanos y desmesurados del mundillo de los videojuegos vuelven a la carga para sorprender a propios y extraños con esta producción, adaptación inconfesable y desmelenada de la saga «Final Fantasy», diseñada muy especialmente para el mercado de los ordenadores compatibles.



Días extraños





Parece que los programadores de Ion Storm no escarmientan. Después de un batacazo tan sonado y costoso como fuera «Daikatana» –que, en su momento, aspiraba a ser el arcade en primera persona definitivo y luego quedó en agua de borrajas–, la compañía se rehizo y publicó su segundo proyecto, «Deux Ex», un juego de acción futurista que mejoraba en mucho a su predecesor, pero que cojeaba enormemente en la base del motor gráfico de «Unreal», y en la inteligencia artificial, queresultaba bastante pobre.

Ambos juegos mostraban la excesiva pretenciosidad de sus creadores, dispuestos a revolucionar el mundo de los videojuegos con cada nuevo proyecto. Un objetivo legítimo y necesario en estos tiempos que corren, pero que en algunas ocasiones puede resultar un lastre demasiado pesado. Al contrario de lo que cabría suponer, estas experiencias no han amedrentado al equipo de Ion Storm, que vuelve a saltar a la palestra con un proyecto aún más ambicioso si cabe y no exento de interés.

Es importante dejar constancia de que «Anachronox» no es un juego completamente redondo. De hecho, su mayor inconveniente es el de haber sido construido a partir de un engine como el de «Quake 2», muy funcional y correcto, pero hasta cierto punto anticuado. No obstante, este motor ha sido convenientemente remozado para adaptarse a las necesidades de los programadores e incluye técnicas tan vistosas y avanzadas como una simulación del Enviroment Mapping, así como multitud de efectos especiales que resultan verdaderamente espectaculares.

Por otra parte, hay que tener en cuenta que «Anachronox» es un intento por trasladar toda la magia y el encanto de una saga como «Final Fantasy» a nuestros ordenadores compatibles. Una tarea bastante complicada –a tenor de la extensión y singularidad de que hacen gala todos los títulos de la serie– ya que el modelo tomado como referencia tiene tantos fanáticos admiradores como acérrimos detractores. Los primeros agradecerán un juego con una historia tan trabajada y profunda, mientras que los segundos criticarán por enésima vez el curioso sistema de combate por turnos inaugurado por «Final Fantasy». Sobre gustos no hay nada escrito, así que ambos tendrán su parte de razón, pero lo que ninguno de ellos podrá discutir –más allá de sus gustos personales– es que «Anachronox» es un buen juego.

Los programadores han diseñado una realidad paralela de estética próxima al cyberpunk

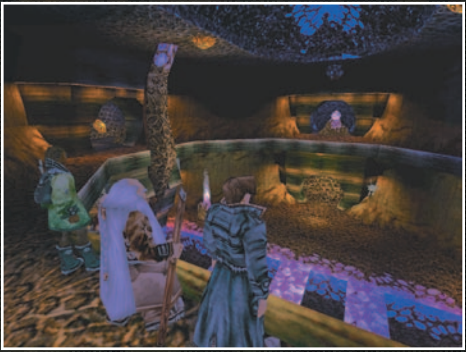
UNA HISTORIA INTERMINABLE

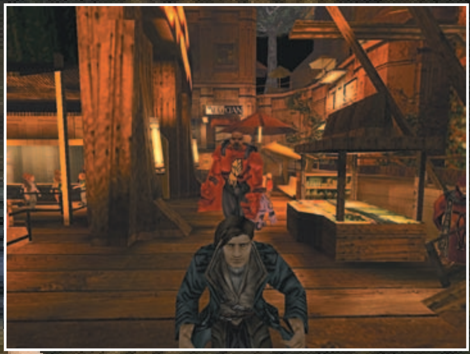
«Anachronox» es un juego de rol tridimensional en tercera persona que nos transporta a un lejano futuro en que la conquista del espacio es una realidad cotidiana. Los alienígenas coexisten con humanos, androides y cyborgs, al tiempo que los planetas habitados en la galaxia se cuentan por cientos. En el centro de la misma se encuentra Anachronox, un planeta artificial tan grande como la Luna, que fue diseñado por una raza desconocida que desapareció sin dejar rastro. La humanidad no tardó en descubrirlo y asentarse en él, debido a su enorme potencial estratégico y comercial, así como por el interés inherente a la misteriosa tecnología que allí encontraron -conocida como MysTech, para abreviar-. Sin embargo, nunca se supo qué fue lo que sucedió con sus antiguos inquilinos, ni el propósito de la mayoría de aquellos artefactos que todavía se encuentran allí.

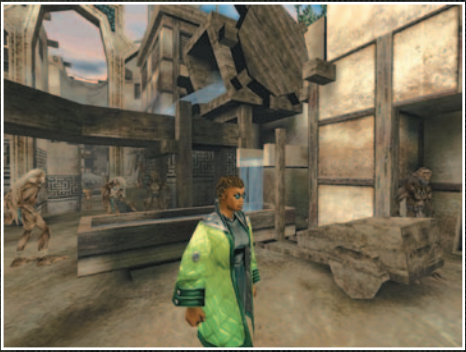
Nuestra historia comienza en el rincón más sucio y deprimido de Anachronox –el sector conocido como "The Bricks"–, donde trabaja Sly Boots, un mediocre detective con serios problemas de dinero. Tras recibir una soberana paliza por parte de un acreedor, Boots decide buscar un trabajo para salvaguardar su integridad física. Es así como conoce a un ermitaño llamado Grumpos, que le pedirá que le acompañe a otro planeta. Es así como, sin comerlo ni beberlo, Boots se verá envuelto en una intriga de dimensiones interplanetarias que le convertirá en la piedra de salvación de toda la galaxia. Un rol demasiado crucial para un tipo de tan pobres aspiraciones como nuestro querido detective.

GRAN VARIEDAD DE ESCENARIOS









Anachronox» es un juego descomunal, debido a la gran cantidad de escenarios diferentes que ofrece. En su interior, encontraremos nueve mapeados independientes, que aglutinan incontables subniveles, de los que sería imposible dar cuenta en un espacio tan reducido. Esos nueve mapeados se reparten por varios planetas porque, aunque nuestra aventura comience en Anachronox, nos veremos obligados a viajar por toda la galaxia para desentrañar los misteriosos acontecimientos que tienen lugar en este curioso universo. Para ello, utilizaremos el Sender –un transporte multidimensional encontrado como parte del legado MysTech– o naves espaciales de diversas fisionomías. Los otros planetas que conoceremos a lo largo de esta aventura son Democratus, un planeta en el que impera el sistema parlamentario, que se divide en un anillo exterior y en el planeta propiamente dicho; el Verilent Hive, una peligrosa colonia alienígena con forma de laberíntica colmena; Hephaestus, un planeta tecnológico con todas las comodidades necesarias para disfrutar de unas vacaciones; Krapton, el planeta del que es originario Paco El Puño, en el que encontraremos multitud de sorpresas; y Limbus, un extraño planeta repleto de animales carnívoros.





EL SISTEMA DE COMBATE







Para bien o para mal, «Anachronox» adapta textualmente el sistema de combate inventado por los creadores de «Final Fantasy». Los combates se llevan a cabo mediante un sistema de turnos, en el que se nos permite controlar todas las funciones mediante un interfaz específico. Este tipo de interfaz resulta idóneo para controlar de forma simultánea las acciones de varios personajes, además de resultar sumamente espectacular, ya que permite la inclusión de efectos impresionantes efectos especiales y sinuosos movimientos de cámara. Su funcionamiento es bien simple: disponemos de una barra de energía que nos indica el transcurso de los turnos, de tal forma que no podremos actuar hasta que se recargue. En cada turno podremos realizar una acción como atacar, utilizar algún objeto de nuestro inventario, usar un ataque especial o cambiar de posición. Esta última opción nunca se ha visto en este tipo de juegos, y resulta muy útil para esquivar ataques de nuestros enemigos. Una vez seleccionada la acción que queremos realizar, basta con seleccionar el personaje sobre el que la queremos aplicar y esperar hasta observar los resultados.

Esta es, en líneas generales, la base argumental del juego. No obstante, sería muy simplista e irresponsable obviar o deslucir la épica historia que da pie al juego. De hecho, sería imposible resumir en tan breve espacio una trama tan enjundiosa e intensa como es la de «Anachronox».
Aunque hemos testado profusamente el programa, ni siquiera nosotros conocemos todos los recovecos, giros, sorpresas y bifurcaciones de su historia, que se nos antoja una de las más trabajadas y mastodónticas de cuantas hemos tenido la oportunidad de ver en un videojuego en los últimos meses. De hecho, ningún jugador ocasional podría hacerlo, ya que «Anachronox» exige dedicación absoluta de aquel que lo juega, como cualquier buen juego de rol que se precie de serlo.

UNA AMBIENTACIÓN CASI PERFECTA

Y es que es innegable que si te dejas seducir por este juego, conseguirá sumergirte en un universo vivo y asombroso, plagado de referencias cinematográficas y guiños al jugador. Los programadores de Ion Storm han diseñado una realidad paralela con una estética próxima al cyberpunk, pero que no hace ascos a otras influencias radicalmente opuestas, provenientes del cómic o de los dibujos animados. Sin ir más lejos, no hay más que echar un vistazo a la cuadrilla de personajes que nos acompañarán para entender de qué estamos hablando. Los mapeados de los distintos planetas son realmente extensos y detallados, llenos de objetos y personajes con los que interactuar, cosa que nos asegura muchas horas de diversión.
Resumiendo, «Anachronox» es un gran juego en todos los aspectos. Grande en extensión, grande por su gran historia, grande por sus pretensiones y grande por el resultado. Un juego subyugante, siempre y cuando nos acerquemos a él sin prejuicios y con ganas de disfrutarlo.

I. C. C.

CONOCE A TUS COMPAÑEROS





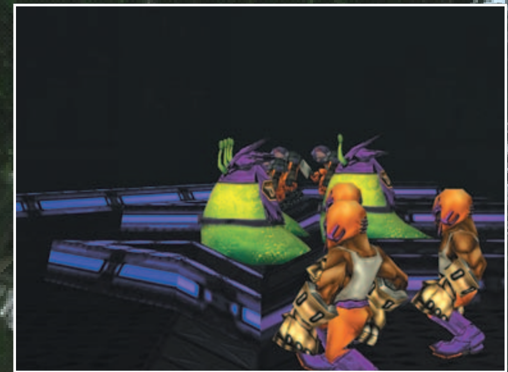
Afortunadamente para toda la galaxia, Sly Boots contará con la ayuda de valiosos aliados para conseguir sus objetivos. Hasta siete personajes diferentes se unirán a nuestra causa en determinadas ocasiones. Cada uno de ellos tiene su propia personalidad, habilidades específicas y técnicas de ataque diferentes. No obstante, a la hora de luchar sólo podremos contar con el apoyo de dos compañeros de armas, así que tendremos que estudiar a fondo las cualidades inherentes a cada uno de ellos. El protagonista de la historia es Sly Boots, un investigador privado muy cercano al Deckard de "Blade Runner". Es especialmente hábil forzando cerraduras y utilizando todo tipo de pistolas. Grumpos Matavastos es el más viejo y maleado del grupo, todo un experto atizando garrotazos y uno de los primeros en unirse a Boots. Pal-18 ha sido el androide de compañía de Sly desde que éste era un chaval. Si encontramos baterías para recargarlo, Pal-18 será un útil aliado mecánico, especialmente por su habilidad para comunicarse con todo tipo de computadoras o por las descargas eléctricas que es capaz de administrar a sus oponentes. La Doctora Rho Bowman es una inteligente joven muy curtida en la investigación de la MysTech, estudios de los que su padre fue pionero muchos años atrás. Como corresponde a un científico, su mayor habilidad es la de analizar todo tipo de mecanismos y situaciones. El resto de personajes son más difíciles de conocer pero mucho más poderosos: Stilletto es una joven curtida en mil batallas y con una capacidad innata para la supervivencia. Paco el Puño es un superhéroe calvo y venido a menos. A pesar de todo, su aspecto sigue imponiendo respeto, ya sea por su estatura y su descomunal complexión física, ya por su capa y su malla roja de héroe o bien por los descomunales golpes que ejecuta con sus enormes puños. Por último, conoceremos a Democratus, una parte del planeta del mismo nombre que se nos une en forma de globo terráqueo con ojos. Mucha variedad y originalidad en esta galería de atípicos personajes, en la que podemos apreciar la imaginación derrochada en «Anachronox» por los diseñadores de Ion Storm.











Estos son algunos de los terribles enemigos que encontraremos en nuestro viaje al planeta Krapton.



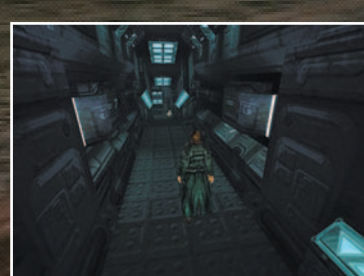
Una de las opciones más originales dentro de los combates es la posibilidad de desplazarnos hasta otra posición.

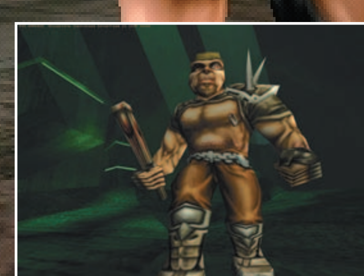
«Anachronox» es un intento por trasladar toda la magia de «Final Fantasy» a un ordenador











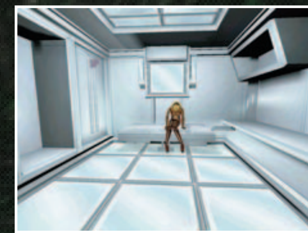


Las calles de Anachronox son un lugar muy peligroso, y más teniendo en cuenta los brutales métodos empleados por la policía.



UN PUNTERO CON VIDA PROPIA

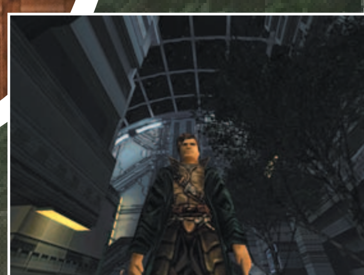








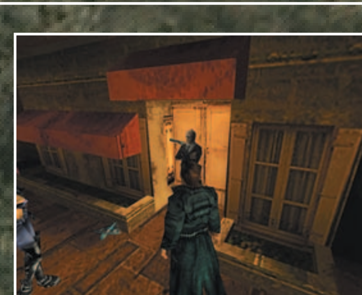
Uno de los detalles más originales de «Anachronox» es el hecho de haber dado una personalidad definida al puntero del interfaz. Nuestro cursor es una minúscula nave con forma de flecha que responde al nombre de LifeCursor. Sin embargo, no se trata de un engendro mecánico sin capacidad de raciocinio, ya que en su interior se alberga la conciencia viva de Fátima Doohan, antigua secretaria y amiga de Boots que murió en un trágico accidente unos años atrás. Incapaz de asumir su pérdida, Boots se decidió a digitalizarla en el interior del LifeCursor. Desde entonces, Fátima le acompaña allí donde vaya en forma de presencia holográfica, ofreciéndole datos e impresiones sobre las pesquisas que realiza.



Democratus es uno de los planetas más hermosos de cuantos tendremos oportunidad de ver, una simbiosis perfecta entre tecnología y naturaleza.



Esta es la flamante nave de guerra que podremos usar para introducirnos en la colmena de los insectos, uno de los lugares más hostiles de toda la galaxia.

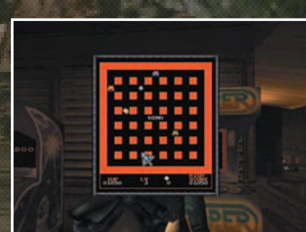


Dentro del juego encontraremos cientos de NPC´s con los que interactuar, la mayoría de ellos dispuestos a intercambiar información.

JUEGOS DENTRO DEL JUEGO





Aunque «Anachronox» es un juego de rol y aventura, en su interior se esconden varios minijuegos que sirven para dar profundidad y variedad al programa. Según vayamos avanzando por el juego iremos descubriendo los ocho minijuegos disponibles. Cuatro de ellos han sido diseñados con la propia engine tridimensional del juego y es obligatorio superarlos para avanzar en el juego, mientras que los otros cuatro son subjuegos en 2D inspirados en arcades clásicos como el «Galaxian». Entre los primeros cabe destacar las misiones que realizamos al mando de una nave de combate, en los que nos encargaremos de disparar a todo lo que se mueva como si de un shooter se tratara. Los juegos del segundo tipo son optativos y los encontraremos en sitios concretos del mapeado, como el salón de máquinas recreativas del planeta Hephaestus.



Los espectaculares movimientos de cámara que se pueden presenciar durante el juego, le otorgan un aire inequívocamente cinematográfico.

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	90

Un juego inmenso, lleno de detalles gratificantes y con una historia espectacular. El engine sobre el que se ha edificado el juego resulta un tanto anticuado. «Anachronox» incluye numerosos subjuegos que aportan gran variedad e interés.

puntuación total **89**

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

La calma que precede a la tempestad. Eso es lo que parece estar viviendo el sector a la espera de que comience el E3 (que habrá concluido cuando estéis leyendo estas líneas) a juzgar por los lanzamientos que os ofrecemos en este número. En cualquier caso siempre hay sitio para la sorpresa, como nos ha pasado con «Torrente El Juego», un título que a pesar (sí, a pesar) de la película de éxito en la que está basado resulta un excelente arcade, tanto en su apartado técnico como en su planteamiento de juego; y encima está hecho en España. En esa línea, también os ofrecemos «Eurotour Cycling», un simulador de ciclismo que gustará, y mucho, a los aficionados a este deporte. En otra línea bien distinta, y programado en un país de poca tradición en estas lides, aparece «Serious Sam: The First Encounter», un trepidante arcade de los de matar, matar y matar... hasta que te matan a ti. Por lo demás, si sois aficionados al mundo de las consolas, os recomendamos «Skies of Arcadia», un JDR clásico que permitirá a los poseedores de una Dreamcast vivir toda la magia del rol japonés en un mundo en el que no existe la tierra firme y sus habitantes viajan en barcos voladores.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen equilibrio entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescindible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Quizá se está muy cerca de poder verlo...

The Zodiac Saints

Las doce caras



- Compañía: **iDCE**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

CPU: Pentium 200 MHz MMX • **RAM:** 32 MB • **HD:** 5 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** No

Salido del mundo del cómic, y sin ser una versión oficial del mismo, los caballeros del zodiaco vuelven a su lucha para dominar el mundo. Para quien no conozca en profundidad el mundo de las viñetas podíamos también recordar aquella famosa serie de dibujos animados que proporcionó horas de entretenimiento frente al televisor. Aunque mucho nos gustaría poder decir maravillas de este título, el único reconocimiento que somos capaces de darle tras examinarlo con detenimiento, es el esfuerzo y empeño que seguro ha supuesto para sus creadores la salida a la luz de «The Zodiac Saints».

El juego cuenta con multitud de defectos, muchos de ellos de graves consecuencias, que pueden hacer que sea catalogado, bajo ciertas condiciones, de injugable. La primera sorpresa es la poca optimización del código para adaptarse a distintas máquinas. Sólo hay que ver a la velocidad a la que se desarrolla el juego bajo una máquina superior a los 800 MHz. Apenas da tiempo a ver las acciones, golpes y controlar a los personajes. A esto se le une un pobre y decepcionante detalle gráfico que no recuerda para nada a la serie original. Personajes mal caracterizados y con poco detalle. Los movimientos de los mismos son escasos y muy lineales, algo significativo de un motor 3D muy poco desarrollado. A pesar de ser una compañía española la que ha desarrollado este juego, no podemos sino rendirnos ante la evidencia que nos encontramos ante un título de ínfima calidad.

A.L.C. **40**

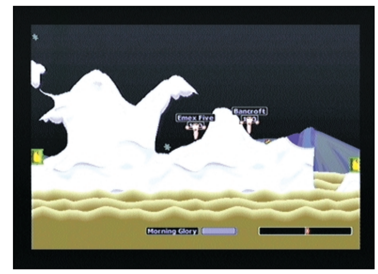
Worms World Party

Unos gusanos guerreros

- Compañía: **TEAM 17**
- Disponible: **DREAMCAST, PC**
- V. comentada: **DREAMCAST**
- Género: **ESTRATEGIA**

Uno a cuatro jugadores • Se recomienda Visual Memory • Compatible con Vibration Pack.





El mundo subterráneo es a veces mucho más interesante de lo que pueda parecer en un principio, y es que quién quiera conocer a un ejercito de gusanos armados hasta los dientes en una batalla campal por turnos, tiene ahora la oportunidad con «Worms World Party». Divertido como pocos, entretenido y con gran capacidad para enganchar al más pintado es la carta de presentación de este título que los chicos de Team 17 ponen a disposición de todo tipo de público. En muchas otras facetas como la jugabilidad y adicción, , este juego que ya es un clásico, nos recuerda un poco a la saga de los «Lemmings», donde otros pequeños personajes hacían las delicias del usuario. Presenta distintos modos de juego, tanto a nivel individual como en multijugador, donde se ofrece la posibilidad incluso de jugar online. Uno de los principales atractivos del juego reside en el propio editor de escenarios queofrece, y en el que podremos poner toda la imaginación para crear una verdadera guerra de gusanos al borde del abismo.

Kuri Kuri Mix

Amigos y compañeros

- Compañía: **EMPIRE INTERACTIVE**
- Disponible: **PLAYSTATION 2**
- Género: **PLATAFORMAS/PUZZLE**

Uno a cuatro jugadores • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock.





Coordinación con ambas manos y planificación a la hora de afrontar cada nivel, son las habilidades que se requieren para ser un master de este título de Empire Interactive. Dos amigos a los cuales manejaremos a la vez con un solo mando desean encontrarse al final del camino, pero para ello deberán sortear determinados obstáculos y colaborar el uno con el otro. Con la palanca izquierda y el botón L1 manejaremos al personaje de la izquierda, y con la palanca derecha y el botón R1 manejaremos al otro personaje. La dificultad radica en salvar todos los obstáculos y llegar al final del trayecto con los dos personajes antes de que el reloj se ponga a cero. La originalidad del título es lo que destaca sobre cualquier otra característica del mismo, teniendo en cuenta además que no es la calidad tecnológica la cualidad principal que se requiere en este género. A pesar de presentar sólo dos modos de juego diferentes (Story y VS), los dos resultan suficientes para conseguir entretenernos un buen rato. Lástima que no se haya publicado en nuestro país traducido, ya que hubiera facilitado su acceso a los más pequeños.

I.P.P. **55**

Warriors of Might And Magic

Otra de la serie



- Compañía: **3DO**
- Disponible: **PSOne, PLAYSTATION 2 y Game Boy Color**
- V. Comentada: **PSOne**
- Género: **AVENTURA/ACCIÓN**

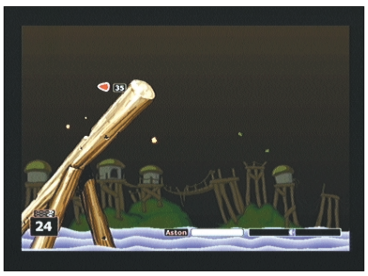
Un jugador • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock.

Dedicado al universo formado por todos los títulos de la serie «Might and Magic», encontramos «Warriors of Might and Magic», uno de los pocos juegos de la saga que no podremos encontrar en formato CD-PC. En este caso encarnaremos a un guerrero provisto de una máscara que ocultará su rostro y que a través de la multitud de escenarios 3D que nos propone la historia intentará averiguar qué está pasando y salvar a su mundo de origen. La forma de juego no tiene ningún tipo de complicación, basta con seguir la aventura paso a paso recogiendo los objetos que sean necesarios y acabando con los adversarios que se crucen. El sistema de control tampoco tiene gran complicación ya que a lo largo del juego nos irán apareciendo mensajes en los que no orientarán sobre cómo utilizar las diferentes armas y movimientos. El acabado gráfico supone un atractivo más del juego, con escenarios 3D de gran belleza y buen motor gráfico para el movimiento de personajes y renderización de escenarios. Como "pero" podríamos hablar de la cámara de seguimiento que tiene colocada el personaje protagonista a su espalda, que supone una pérdida del campo de visión en determinadas situaciones. Alta jugabilidad, a la que contribuye enormemente la traducción del título al castellano, es lo que podremos encontrar en el último lanzamiento de 3DO.

I.S.A. **60**







La mecánica de funcionamiento es bien sencilla, cada jugador maneja un número de soldados que, por turnos, tendrán que destruir cada miembro del contrario escogiendo entre un verdadero arsenal de armas, cada una de ellas con un funcionamiento y una efectividad bien distinta. A pesar de estar completamente en castellano se hace más que aconsejable pasar antes por la fase de entrenamiento. Si duda estamos ante uno de los títulos más adictivos de los últimos tiempos.

P.L.L.

65

C-12: Final Resistance

La última esperanza

- Compañía: **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT**
- Disponible: **PSOne**
- Género: **ARCADE**

Un jugador • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock.



Una invasión de alienígenas ha arrasado con todo cuanto se encontraba en su camino. Nuestra raza se encuentra seriamente amenazada y está en peligro de extinción. Tú eres la única esperanza de que todo esto no suceda. Un argumento bastante desgastado por el excesivo uso que de él hacen muchos títulos del mercado, sin embargo, y a tenor de lo visto tras estar jugando unas cuantas horas podemos hacer un análisis bastante positivo de las cualidades del mismo. En su favor está la sencillez a la hora de ponerse a jugar, ya que es una historia que habrá que ir recorriendo de forma lineal pasando por los distintos niveles, recogiendo objetos y acabando con todos los bichos que encontremos a nuestro paso. Sin embargo el sistema de cámaras utilizado para el juego, situado de forma casi fija a la espalda del personaje, en más de una ocasión nos hará tener que reubicarnos por una pérdida momentánea del sentido de la orientación, lo que dará cierta ventaja al enemigo en algunos casos. Los escenarios son variados y el personaje se mueve con soltura y suavidad, mostrando un engine bastante trabajado –quizá la oscuridad de los escenarios, resulte con el paso del tiempo algo monótona–. A todo esto se le une una total traducción de los textos, lo que facilitará enormemente la comprensión del argumento y los pasos a seguir en cada fase.

A.L.C.

60

Lego Island 2

¡Cuidado con la pizza picante!

- Compañía: **SILICON DREAMS**
- Disponible: **PSOne, PC, GBC**
- V. Comentada: **PSOne**
- Género: **AVENTURA/ARCADE**

Un jugador • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock.



Seguro que todo el mundo conoce el amplio mundo Lego. Desarrollar la mente de los más pequeños con sus juegos de construcción de formas fueron los primeros objetivos de los educativos juegos de mesa tradicionales. Sin embargo un buen día decidieron abrir sus puertas a nuevos formatos, creando además videojuegos para ordenadores y consolas, y a tenor de los resultados vemos que mantiene el nivel entretenido y por qué no educativo de sus productos. Ahora atacan de nuevo con «Lego Island 2» un título en el que poco importa el acabado gráfico, el motor 3D y los efectos sonoros. Su principal función, el entretenimiento y la diversión de los más pequeños, la cumplen a la perfección con esta aventura sencilla de entender y sin los más mínimos signos de violencia. Encarnando el papel de un repartidor de pizzas, habrá que ir cumpliendo los objetivos que el dueño de la pizzería, Papa B., nos irá proponiendo. También hay malos, pero sin esas escenas de terror y violencia que generalmente podemos encontrar en los títulos del mercado. Como nota predominante encontramos una completa traducción de los textos, una fácil comprensión de la aventura y un colorido en sus escenarios que se corresponde perfectamente con lo que Lego ha sido siempre. El acabado gráfico está completamente basado en el sistema de polígonos, pero…¿cómo si no están hechas las piezas de los juegos de mesa de la educativa compañía?

P.L.L.

60

Chartbuster

Música y éxito

- Compañía: **DIASPORA GAMES**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 100 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No





Si echamos un vistazo atrás, en esta misma sección podréis encontrar otros títulos con una estructura muy similar a este, y es que los chicos de Diaspora Games, ofrecen en casi todos sus títulos una mecánica de juego similar. El género de la estrategia combinada con inteligencia es la materia preferida para el desarrollo de sus juegos. En este caso nos encontramos con la difícil misión de crear un grupo de música y llevarlo hasta el éxito. Al igual que en sus anteriores títulos, éste no resalta por su acabado gráfico, en el que los escenarios y personajes están diseñados a modo de dibujo animado, además no son los detalles los que resaltan a lo largo del juego. Sin embargo encontramos que el juego ha sido traducido a nuestro idioma, lo que ayuda muy significativamente a la comprensión del desarrollo. En cuanto a los sonidos poco que comentar, sencillos y sin efectos resaltables. Estamos por tanto ante un título que sigue la línea marcada por su compañía creadora, dictando una pauta que podría resultar peligrosa, de seguir así, para alcanzar el éxito con alguno estos títulos.

I.P.P.

45

El Reto



JARRA CON CABEZA DE MONO

Hay que reconocer que el último Reto pendiente desde hace unos meses, era demasiado sencillo. Descubrir qué personajes aseguraban tener un contrato de cinco juegos con LucasArts en «La Fuga de Monkey Island» no ha sido un problema para vosotros. Así se lo han oído decir a la hechicera vudú Sergio Pérez de Toledo, J. A. Mutiozabal, Martín Prieto, Eva Caravante, Oscar Calderón, Guillermo "William Where" Heras, Fújur, Dani y Javi de Gijón, Axel Almeida, Carlos Espuny, Yuri, Pedro González, Samuel Fulleda, y Nerou.

"Nada hay que me pueda matar. Tengo un contrato de cinco juegos", es la frase que pronuncia Guybrush, en su charla con Meathook, tal como también han descubierto los siete primeros aventureros de la anterior lista. Enhorabuena a todos.

No habéis sido tan "espabilados" a la hora de resolver el otro Reto, que os instaba a descubrir en qué lugar de «Gabriel Knight III» se rendía un homenaje a Nirvana. Eva Caravante, fan del grupo musical, lleva meses esperando a que alguien resuelva el enigma. Pues bien, Eva, puedes dar las gracias al anónimo Nerou, pues él ha sido el ÚNICO que ha dado con la respuesta: en el cementerio de la iglesia del pueblo hay una lápida dedicada a Kurt Cobain, el cantante del grupo que se suicidó hace unos años. Nuestro amigo Nerou es uno de los pocos que ha resuelto todos los retos propuestos. Pero seguro que los próximos no le resultarán tan fáciles...

Para abrir boca, Ignacio Mutiozabal os propone encontrar la jarra con la cabeza de mono de «La Fuga de Monkey Island», que puede verse en la fotografía, en otra aventura de LucasArts.

Desde este mes, también vamos a aceptar Retos cuya resolución no exija jugar a los juegos. A ver que os parecen estos:

-¿Cuál es el nombre de una aventura gráfica en donde la actriz que interpretaba a la protagonista estaba embarazada, lo que obligó a los programadores a realizar retoques en el juego para disimular la "barriga"?

-¿Qué título contó con una banda sonora compuesta por uno de los componentes del grupo musical de los setenta, Supertramp?

Vaya, qué rápido se os han borrado esas sonrisas de suficiencia de la cara... ¿Os atrevéis a superar estos superretos?



EL REY ARTURO 2



BROKEN SWORD (GAMEBOY ADVANCE)

Cinefilia

Resulta curioso descubrir las similitudes existentes entre las aventuras y el cine más comercial. Al igual que las películas más taquilleras, del estilo de Star Wars o Torrente 2, acaparan el protagonismo de los medios, los títulos de LucasArts, de Sierra o de Revolution siempre están entre los más solicitados. Pero hay otras compañías que, en la sombra, llevan muchos años trabajando duro para ganarse el afecto de los fans. Cryo es, sin duda, una de ellas.

Aunque las aventuras gráficas más valoradas por los aficionados siempre suelen llevar el sello de LucasArts, existen otras casas de soft mucho más prolíficas, como Sierra o la compañía francesa Cryo. A tenor de las escasas ocasiones en las que los títulos de esta empresa aparecen en nuestras listas de éxito, los fans españoles no han conectado del todo con la filosofía de Cryo, entre otras razones, porque las aventuras en primera persona nunca han calado hondo por estos lares. No ocurre así en el resto de países europeos, donde la ambientación histórica y el doblaje a multitud de idiomas de estas aventuras, han revertido en un notable éxito de ventas.

Durante los últimos meses, sin hacer demasiado ruido, Cryo está llevando a cabo un profundo lavado de cara de sus nuevos títulos, que se traduce en la adopción de la vista en tercera persona, para dotar a sus juegos de un manejo y perspectiva muy similar a «Grim Fandago» o «The Longest Journey».

El ejemplo más palpable radica en su saga basada en las leyendas artúricas, cuyo segundo capítulo está a punto de ver la luz. «El Rey Arturo 2: El Secreto de Merlín», presenta una perspectiva en tercera persona con todos los personajes modelados en 3D, sobre fondos 2D. Los escenarios están dotados de una vista libre de 360 grados, lo que permite mover la cámara sin perder el detalle de los gráficos bidimensionales.

La adopción de la tercera dimensión obliga a manejar al personaje con el teclado, existiendo teclas para mirar, recoger objetos, e interactuar con los personajes.

«El Rey Arturo 2» es sólo el principio de una nueva etapa que culminará en otros títulos futuros, como «Atlantis III» o «Jerusalén». Más cerca que nunca de las aventuras de moda, el esfuerzo invertido merece, al menos, que echéis un vistazo a estos lanzamientos de Cryo, y valoréis la posibilidad de darle una nueva oportunidad a una compañía convertida en estandarte del género, al menos por su apoyo incondicional.



SHENMUE II (DREAMCAST)

UN ANIMADO CHAT

En otro orden de cosas, al igual que ocurría el mes pasado, tenemos que volver hablar de los juegos que están siendo convertidos a las consolas. Precisamente, a finales de Abril Sean Clark y Michael Stemmle, programadores de «La Fuga de Monkey Island», participaron en un chat en la web de LucasArts, para promocionar la versión de PlayStation 2, prevista para el mes de Julio. Ni que decir tiene, el Gran Tarkilmar estuvo presente, e incluso pudimos realizar algunas preguntas. En la charla, Sean y Michael comentaron que la versión de PS2 dispondrá de los mismos puzzles y las mismas escenas que la versión de PC, pero los personajes usarán más polígonos, y las escenas de vídeo estarán grabadas en formato MPEG-2 (DVD). Además, se han realizado algunos retoques en el polémico «Monkey Kombat», y se han añadido nuevos minijuegos, como «Monkey Invaders». Tampoco se descartó una versión para PC DVD. Durante el chat salió a relucir, inadvertidamente, un nombre: «Loom 2». Alguien preguntó a los muchachos cómo fueron elegidos para programar el juego. La respuesta fue: "Se trataba de «Monkey 4» o de «Loom 2»...", para cambiar rápidamente de tema. ¿Una broma espontánea, o un secreto desvelado antes de tiempo? Paciencia, que todo termina por llegar.



EL REY ARTURO 2

«La Fuga de Monkey Island» o el futuro «Broken Sword III» no son las únicas aventuras que han emigrado a las consolas. El lanzamiento más impactante se producirá a final de año: nada menos que el clásico «Broken Sword»... ¡para Gameboy Advance! Esta nueva portátil, que se pondrá a la venta en España este mismo mes, posee una potencia similar a la clásica Super Nintendo, pero en formato de bolsillo. Lo más sorprendente de todo es que Revolution ha asegurado que la versión de Gameboy Advance será "exacta a la versión PC": los mismos gráficos, las mis-



LA FUGA DE MONKEY ISLAND (PLAYSTATION 2)



MYST III: EXILE

mas animaciones y los mismos puzzles aunque, obviamente, a una resolución menor. Los incrédulos pueden convencerse observando la fotografía adjunta. Este es el inicio de un nuevo fenómeno que nos va a permitir disfrutar, en esta consola portátil, de los mayores clásicos del género, pues los propios programadores de «Monkey Island» aseguraron, en el mencionado chat, que no descartan realizar una versión de «Monkey Island I o II» para Gameboy Advance, si es técnicamente posible, algo que Revolution acaba de demostrar con «Broken Sword», también desarrollado para Pocket PC. Se abre, pues, un interesante debate: ¿Qué os parece la idea de disfrutar de versiones de «Monkey Island», «Day of the Tentacle», «Space Quest», etc., en una consola portátil? ¿Deberían ser fieles al original, o incluir mejoras? Las opiniones, a la dirección habitual de El Club.

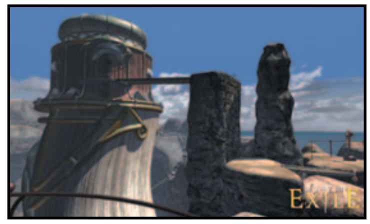
Tampoco hemos de perder de vista una sorprendente novedad, prevista para dentro de unos meses: «Shenmue II» para Dreamcast y, muy posiblemente, PS2 o Xbox. Su primera parte ya era una aventura gráfica "encubierta", pues su desarrollo se basaba en hablar con personajes y localizar objetos para usar en distintos sitios u obtener pistas, aderezado con algunos combates esporádicos. La novedad de «Shenmue II» radica en la inclusión de una serie de iconos para hablar, coger y usar objetos, al estilo más clásico del género. Toda una sorpresa...

Terminamos el monólogo con algunas reseñas breves:

-Dinamic será la encargada de distribuir «Schizm» es España, en 4 CDs o un DVD. Una buena noticia, pues eso significará que vendrá doblada y a buen precio...

-Los viejos dueños de Sierra On line, que mantienen un archivo con sus aventuras gráficas en la web http://sierra-online.com/, regalan un CD titulado "Sierra Soundtrack Collection 1", con canciones de las bandas sonoras de «King's Quest», «Hero's Quest», etc. Podéis descargarlo, en formato MP3, en la dirección comentada.

-Ya está disponible «Gabriel Knight III» a precio reducido: menos de 2 500 pesetas en solitario o, mejor aún, en un "pack" junto con



MYST III: EXILE

«King's Quest VIII» y «The Feeble Files» por 3 995 pesetas. Ya no tenéis excusa para haceros con una de las mejores aventuras de los últimos años, y otras dos casi olvidadas...

-«Myst III» ha salido a la venta en USA, aunque aquí no estará disponible, doblado la castellano, hasta Septiembre.

-Douglas Adams, el creador de «The Hitchhikers Guide Into The Galaxy», un libro que él mismo convirtió en una de las aventuras conversacionales más vendidas de la historia, ha fallecido a los 49 años de edad, víctima de un ataque al corazón. Su última aventura gráfica fue «Starship Titanic», que no fue comercializada en España.

-Sierra ha comprado los derechos de los libros de "El Señor de los Anillos", y ha anunciado que sacará varios juegos para todas las plataformas a lo largo del 2002. Dado el pedigrí de la compañía, ¿os imagináis una aventura gráfica basada en la épica saga? Muy improbable, pero no imposible...

EL CLUB, MÁS CERCA

Como sabéis los habituales visitantes del Club, a principios de año nos propusimos adaptar la sección a vuestros gustos y opiniones. El cambio comenzó con la inclusión de apartados propuestos por vosotros mismos, y continuará prestando más atención al colectivo de fans que sustentan el género. En esta misma reunión podéis ver un apartado con las webs nacionales más interesantes. Javier Argüello, por su parte, nos comunica que ha creado un canal llamado #aventura_grafica en la red IRC-Hispano, y os invita a que le hagáis una visita. Ni que decir tiene, si queréis dar a conocer cualquier web de aventuras, canales IRC, grupos de programación, etc., sólo tenéis que escribir al Club para presentaros en sociedad. En próximas reuniones, analizaremos los "parsers" más interesantes y algunas aventuras amateurs de calidad.

No faltéis a la próxima cita pues hablaremos de los futuros éxitos presentados en el E3.

El Gran Tarkilmar

Webs aventureras españolas *marcando estilo*

El género de la aventura gráfica puede estar orgulloso de disponer de los fans más entusiastas y combativos. Contra viento y marea, diversas páginas web de todo el mundo luchan para que las compañías de soft sigan publicando títulos: organizan campañas de envíos de e-mails, concursos de programación de aventuras, y se esfuerzan por ofrecer noticias diarias relacionadas con el género.

Obviamente, nuestro país no es una excepción. De hecho, existen excelentes webs que en nada tienen que envidiar a los "sites" punteros americanos. El punto de referencia es, sin duda, "El Paraíso de la Aventura", un lugar que hace honor a su nombre, con todo tipo de interesantes propuestas: noticias, foros de opinión, concursos, entrevistas, postales, traducciones y muchas cosas más.

También destaca por sus frecuentes actualizaciones e interesante contenido "Poopoo Aventuras", con imágenes de la semana donde se muestran viejos anuncios publicitarios de la época dorada del género, así como abun-



EL PARAÍSO DE LA AVENTURA

dantes reportajes, demos, y otros muchos apartados muy interesantes.

Como ejemplo de renovación constante, citaremos una web que apenas lleva unos meses en funcionamiento: "Los 4 Webmasters Aventuras Gráficas". Además de las típicas noticias y comentarios de actualidad, destaca por un interesante apartado de Temas de Escritorio. Podéis encontrar muchas más en la sección de "links" de las mencionadas páginas. Disfrutadlas...

http://aventura.metropoli2000.com

www.popooaventuras.com

http://aventuras.games-link.com

La opinión de los expertos



MORPHEUS

Como cabría esperar, dada su calidad, doblaje y buen precio, «The Longest Journey» sigue acaparando protagonismo. Mención especial merece la aparición de «Morpheus», varios meses después de su lanzamiento. Como nota curiosa, todas las aventuras de ambas listas, menos «La Fuga de Monkey Island», cuestan menos de 3 000 pesetas. Alguien debería meditar sobre ello...

Las mejores del momento

- The Longest Journey
- La Fuga de Monkey Island
- Gabriel Knight III
- Grim Fandango
- Morpheus

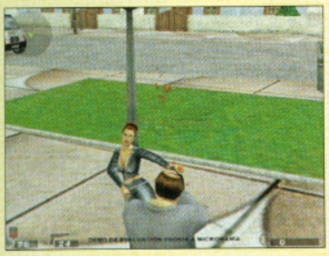
TOP 5

- Gabriel Knight III
- La Fuga de Monkey Island
- Leisure Larry VII
- Monkey Island II
- The Longest Journey

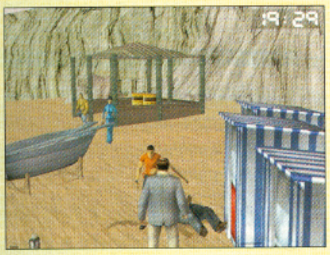
NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
***CARTAS:* Hobby Press, S. A. MICROMANÍA**
C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
***E-MAIL:* clubaventura.micromania@hobbypress.es**

- Compañía: **VIRTUAL TOYS**
- Disponible : **PC**
- Género: **ACCIÓN**



Virtual Toys recibe su bautismo de fuego con «Torrente, El Juego», primer título que ha salido de sus instalaciones y que, a juzgar por su enorme calidad, augura un gran futuro para esta joven, pero interesante, compañía afincada en Torrejón. El policía más caspa del cine español ya tiene su juego, y como os podéis imaginar no es precisamente educativo ni muy aconsejable para gente sensible.



CPU: Pentium II 350 MHz (rec. Pentium III) • **RAM:** 64 MB (rec.128MB) • **HD:** 700MB • **Tarjeta 3D:** Sí, 8 MB (rec.16 MB) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	**90**
ADICCIÓN:	**92**

La inteligencia artificial y el nivel de dificultad están perfectamente ajustados para ofrecer una jugabilidad soberbia. Es grosero, políticamente incorrecto y dice palabrotas, ¡pero nos encanta! El motor gráfico del juego es toda una sorpresa, tanto por su gran calidad, como por su asombrosa potencia.

puntuación total **91**



PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

Torrente El Juego

Caspa de 24 kilates

A diferencia de lo que podría esperarse «Torrente, El Juego» no es otro de tantos títulos mediocres que pretende aprovechar el tirón de una película exitosa para obtener un beneficio rápido y fácil. Antes al contrario nos encontramos ante un juego que, independientemente de la película de Santiago Segura, ofrece una jugabilidad tremenda gracias, sobre todo, a un desarrollo sólido, un sistema de control muy accesible, una gran inteligencia artificial y, sobre todo, mucha, mucha variedad. Pero la influencia cinematográfica está ahí, así que a todo lo anteriormente enumerado hay que añadirle un disparatado sentido del humor en la forma de montones y montones de gags. ¿El resultado? Un juego tan redondo como la enorme tripa de su protagonista.

Debe quedar claro, eso sí, que no hablamos de un juego para todos los públicos. Y no lo decimos únicamente porque su clasificación de la aDeSe lo catalogue para mayores de 18 años, que también, sino porque «Torrente, El Juego» comparte el mismo espíritu de la película de cine, y aunque ésta ha arrasado en las taquillas de todo el país, "sorprendentemente" también hay gente a la que no le gusta la grosería, el machismo y, en general, la "caspa" de Torrente. Nosotros, en fin, no acabamos de entenderlo, pero, oye, "hay gente pa tó", como diría el protagonista del juego.



El rifle francotirador te permitirá acabar con los enemigos antes siquiera de que se den cuenta.

EL TERROR DEL CRIMEN

Aunque el argumento de «Torrente, El Juego» no está extraído directamente de ninguna de las dos películas, tiene bastantes elementos en común con ellas. Para empezar la acción del juego transcurre a partes iguales entre Madrid y Marbella. Además, en muchos de los enemigos es fácil reconocer a los oponentes de Torrente en la pantalla grande, desde la mafia china y sus rollitos de primavera, a los mafiosos marbellís con sus yates y sus lujosas fiestas. Incluso hacen una breve aparición en el juego secundarios de lujo como Cuco o el jefe mafioso Spinelli.

Las dimensiones y el nivel de detalle de los escenarios diseñados por Virtaul Toys son simplemente impresionantes



Siempre que puedan, los enemigos tratarán de atacarte en grupo.



A pesar de su sobrepeso, Torrente es muy capaz de defenderse con sus propios puños.

En total el juego incluye 13 niveles bastante independientes entre sí que representan otras tantas misiones que Torrente debe resolver. Cada uno de estos niveles, a su vez, se compone de un número variable de fases, de las que en total el juego cuenta con más de 60, que son las partes en las que se divide cada misión. Hay que destacar que aunque nos encontramos a todas luces ante un juego de acción, la oferta de «Torrente, El Juego» es mucho más variada de lo habitual en otros títulos de su mismo género, ya que de hecho, tanto los objetivos de cada misión como los medios necesarios para alcanzarlos varían muchísimo de una a otra. Así, entre las misiones encomendadas podemos encontrarnos con tareas de escolta, de búsqueda y recolección de objetos, de colocación de explosivos o incluso de fran-



Los mapas de los escenarios son totalmente ficticios, pero incluyen algunos elementos fácilmente reconocibles.



En las fases de bonus tendremos que practicar nuestra puntería a bordo de un coche.

Tras su jocosa apariencia se oculta un juego de acción complicado y muy adictivo



El mobiliario urbano característico de Madrid y Marbella está presente a lo largo de todo el juego.



Algunos enemigos serán más resistentes que otros y, por lo tanto, más difíciles de matar.



El motor gráfico del juego consigue una resolución y una calidad realmente sorprendentes.

cotirador. Además, algunas de los niveles nos ofrecen la posibilidad de entrar en unas fases de bonus que son una especie de juego de puntería, estilo «House Of The Dead», en el que a bordo del mini de Cuco tendremos que ir disparando contra todo tipo de enemigos para conseguir, si acabamos la fase con éxito, algún extra para el siguiente nivel.

En cuanto al sistema de control, podremos elegir entre enfrentarnos al juego en tercera o en primera persona, y aunque la vista subjetiva es sin duda mejor para apuntar contra enemigos lejanos, la abundancia de elementos de los que hay que estar pendiente, ya sean enemigos, vehículos o simples espectadores inocentes, hace mucho más recomendable el uso de la tercera persona para avanzar por el juego. En cualquiera de los dos casos, utilizaremos el ratón para apuntar y las teclas para movernos, en una combinación que no por clásica deja de ser tan efectiva como siempre. Dentro de la elevada calidad general de este apartado, destaca la posibilidad de poder movernos mientras estamos en el modo francotirador, algo que en ocasiones resulta tremendamente útil.

A LO TONTO, NO A LO LOCO

Una de las características que más llama la atención de «Torrente, El Juego» es la elevada dificultad de la mayoría de sus misiones, y es que fieles a la idea de crear un juego que se diferencie del montón, los chicos de Virtual Toys han dotado a los enemigos de una elevadísima inteligencia artificial que nos obligará a andar con pies de plomo a lo largo de todas las misiones. Así, por ejemplo, cuando nos ataquen pandilleros cuerpo a cuerpo lo primero que intentarán será atacarnos por la espalda o, si son suficientes, rodearnos. De igual modo, los enemigos armados tampoco se andarán con contemplaciones y de hecho muchas veces acabaremos en el suelo antes siquiera de ver quién nos está disparando. En este sentido otra característica interesante del juego es que la mayoría de los enemigos pueden recibir varios disparos antes de caer al suelo, y aun así algunos se volverán a levantar, salvo que consigamos acertarles en la cabeza, en cuyo caso la muerte será instantánea. Esto es importante no sólo porque hace que sea mucho más rentable pararse unos instantes a apuntar antes de cada disparo, sino también porque lo mismo se aplica para nosotros y los enemigos los "saben", de forma que si no nos movemos con cuidado podemos morir de un solo disparo. Si a esto le añadimos que muchas de las misiones tendremos que realizarlas contra el tiempo y que además la partida sólo se graba entre fase y fase, comprenderemos que nos encontramos ante un juego al que no hay que enfrentarse a lo loco bajo riesgo de conseguir sólo estrellarnos contra él una y otra vez. En cambio, si nos lo planteamos como lo que es, un juego de acción en el que además de pegar tiros a diestro y siniestro también hay que hacer uso de la inteligencia (sí, ya sabemos que el juego es de Torrente) y de la precaución, «Torrente, El Juego» se nos revelará como una fantástica experiencia, jugable, adictiva y, por encima de todo, muy divertida.

MENUDAS GACHÍS

Pero si impresionante resulta la jugabilidad de «Torrente, El Juego», mucho más aún lo es el motor gráfico que Virtual Toys, recordémoslo, una compañía novel, se ha sacado de la manga. Con él han modelado dos escenarios literalmente gigantescos que representan a Madrid y a Marbella, usando luego para cada misión una parte acotada de uno de ellos. Estos escenarios, además de poseer un asombroso colorido y un nivel de detalle elevadísimo, están repletos de todo tipo de elementos y objetos que los hacen increíblemente reales, como farolas, cabinas, marquesinas, cubos de basura, árboles y un largo etcétera. Y por si todo esto fuera poco, por todas las calles del mapa circulan continuamente todo tipo de vehículos, desde pequeños coches hasta grandes camiones o autobuses, que, además, se comportarán de manera totalmente coherente parándose en los semáforos o ante alguien plantado en medio de la calzada, pero atropellando, y matando, a quien salte ante ellos de improviso. Si todo esto lo combinamos con unos movimientos absolutamente fluidos hasta cuando la pantalla se llena de vehículos y personajes, el resultado es un sorprendente y espectacular regalo para la vista.

Poco más se puede decir de juego, salvo, quizá, que si compartís ese sentido del humor tan característico de las aventuras del policía más incapaz de España, no podéis dejarlo pasar. En sus propias palabras: "¡Aquí llega Torrente, el alma de la fiesta!"

J.P.V.

Para mearse de risa



A pesar de su enorme calidad, es muy probable que gran parte del futuro éxito que pueda llegar a alcanzar este juego se deba al atractivo que tiene para el público el personaje de Torrente. Conscientes de esto, los chicos de Virtual Toys han potenciado todo lo posible la vena cómica del juego, haciendo incluso que el propio Santiago Segura diera voz al personaje protagonista. En total el juego incluye más de 350 MB de archivos sonoros grabados por el actor con las características frases de Torrente, y éste, lógicamente, no deja pasar una ocasión sin pronunciarlas. Al igual que en la película, sus comentarios son terriblemente machistas ("Mujer tenías que ser"), racistas ("¿Vosotros sois chinos o es que estáis estreñidos?"), groseros ("Mira la gorda, como corre") y, en gene-



ral, altamente ofensivos. Auténticas perlas, vamos. Además, estas "perlas" no se pronuncian al azar, sino que se seleccionan de acuerdo a la situación, ya sea cuando Torrente se cruza con una rubia estupenda ("Bonitas piernas, ¿a qué hora abren?"), o cuando acaba de cargarse a un enemigo con aspecto de yonqui ("Toma chaval, por llevar esas pintas"). No es, en fin, un juego para menores de edad, ni siquiera para adultos escrupulosos, pero el resto, los que disfrutan con el humor, más que grueso, gordo, tienen las carcajadas aseguradas con este programa de la joven compañía española Virtual Toys, que ha demostrado que es capaz de desarrollar un juego adictivo y con muy divertido.



Torrente, El juego

Con pies de plomo

No te fíes de las apariencias. Aunque en sus aventuras cinematográficas Torrente es un patán y consigue el éxito por pura chiripa, nos encontramos ante un juego de acción muy exigente que requerirá de toda tu destreza y concentración para completarlo con éxito. No obstante, si sigues los consejos que te proponemos aquí ya llevarás mucho camino adelantado.



Si utilizamos la primera persona, el control del juego será más complicado, pero a cambio seremos recompensados con algunas "pequeñas" satisfacciones, como puede apreciarse en esta imagen.



Con un poco de práctica y tomándote tu tiempo podrás acabar con muchos enemigos de un solo disparo.



Los peatones huirán ante el ruido de los disparos, y muchas veces poniéndose en el camino de tus balas.

Ante todo debes tener en cuenta que si actúas de manera precipitada no llegarás muy lejos. Cuando te dirijas a tu objetivo mira bien en todas las direcciones y nuca salgas al descubierto sin antes examinar la situación. Para ello, lo mejor es emplear la tercera persona, ya que los enemigos demuestran una gran tendencia a rodearte y atacarte por detrás, y en la vista subjetiva no podrás verlos y mucho menos acabar con ellos. Recurre sólo a la primera persona cuando tengas que apuntar a un objetivo especialmente lejano o bien cuando quieras mirar tras una esquina y no quieras sacar todo el cuerpo fuera de ésta.

Si consigues localizar a un enemigo antes que él a ti verás que permanece quieto sin hacer nada. Puedes aprovechar esta circunstancia disparándole desde lejos con el rifle de francotirador, tomándote además tu tiempo para apuntar a la cabeza. Recuerda que siempre que sea posible es más limpio y económico acabar con los enemigos de un solo tiro. Si no tienes más remedio, utiliza la pistola u otro arma, aunque para ello tengas que acercarte más, pero ten presente que si haces ruido cerca de los enemigos, estos lo oirán y acudirán todos en grupo hacia ti para atacarte. Si es así, en vez intentar huir precipitadamente, muchas veces lo mejor es ponerse a cubierto e intentar acabar con ellos de un solo disparo a medida que se acercan. Otra opción es aprovechar esta característica de su comportamiento para atraerlos a un lugar en el que tengas ventaja, de forma que tengan que enfrentarse contigo de uno en uno. De la misma forma si logras que siguiéndote entren repentinamente en la carretera es muy probable que más de uno caiga atropellado por un coche. En cualquier caso, recuerda que en muchas de las misiones sólo dispones de un tiempo limitado, y que por lo tanto, no debes perderlo en tácticas de emboscada demasiado largas.

Otro elemento a tener en cuenta es el de los espectadores inocentes. Como comprobarás nada más empezar a jugar, las calles de Madrid y Marbella están literalmente repletas de gente que camina de un lado a otro atendiendo a sus asuntos. Esta gente posee la suficiente inteligencia como para echarse las manos a la cabeza y salir corriendo en cuanto oyen disparos, pero eso no basta para evitar que siempre haya uno en medio en el momento más inoportuno. Procura tener cuidado, porque si matas a un civil inocente, y a pesar de los alegatos de Torrente ("Vamos, señora, levántese que no es para tanto"), perderás una gran cantidad de vida.

¿TE GUSTA LA PISTOLITA?

Para conseguir el éxito en el juego también te será muy necesario conocer y dominar el completo arsenal de armas y explosivos a tu disposición. Las armas más importantes y de uso más frecuente son las siguientes:

Los puños: Al principio Torrente sólo dispone de sus manos como armas ofensivas y aunque, a diferencia de lo que sucedía en la película, en el juego sí que tiene una buena pegada, para el combate cuerpo a cuerpo será mejor recurrir a cuchillos o bates.



Cuchillos y bates: Cuando sea necesario mantener la discreción, generalmente para no alertar de nuestros actos a enemigos cercanos, lo mejor será recurrir a cuchillos o bates. No obstante, si tu oponente está armado, procura acercarte a él lo más deprisa posible y, a ser posible, por la espalda, ya que de un solo tiro podría acabar con tu vida.

Pistola: Es el arma básica de Torrente. Tiene escaso alcance y no demasiada potencia, así que debes tener cuidado porque los enemigos caídos muchas veces se levantarán para seguir luchando. Para evitarlo procura apuntar siempre a la cabeza, y ten presente que si te tomas el tiempo suficiente para apuntar puedes acertar con ella a enemigos mucho más lejanos de lo que podrías pensar en un principio.

Rifle con teleobjetivo: es el arma a distancia por excelencia. Úsalo siempre que haya un enemigo lejano, o que no te esté viendo, o, sobre todo, contra lo francotiradores. Contra estos lo mejor es agacharse tras algún parapeto y, en tercera persona, apuntar, levantarse, disparar rápidamente y luego volverse a esconder.

Escopeta de cañones recortados: Este arma compensa su menor alcance con una gran potencia de fuego. Úsala en distancias cortas cuando no tengas tiempo de ser diplomático.

Uzi: Es el arma definitiva cuando te encuentras ante muchos enemigos muy cercanos. Su principal inconveniente es la gran cantidad de munición que consume, así que será mejor que la reserves para las emergencias.

Lanzagranadas: Su tiro parabólico y su alta potencia explosiva te permitirán acabar con una gran cantidad de enemigos situados en lugares inaccesibles. En su contra la dificultad de apuntar con precisión y, sobre todo, el peligro de causar víctimas inocentes.

Bazooka: Un arma imprescindible, tanto por su alta potencia de fuego como por la precisión con la que se puede disparar. Hay que tratar no obstante, de no utilizarla contra enemigos cercanos so pena de quedar atrapados dentro de la onda expansiva y sufrir las consecuencias en nuestras propias carnes. Además, su munición es, como imaginaréis, bastante escasa y, al igual que con el lanzagranadas, el riesgo de matar a un inocente es bastante elevado.



Como escolta, en esta misión nuestra principal preocupación es que no le suceda nada al vehículo que debemos proteger, atrayendo incluso el fuego enemigo si en último extremo llegara a ser necesario.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Punto de Mira

- Compañía: **SEGA / OVERWORKS**
- Disponible: **DREAMCAST**
- Género: **JDR**

Sega se planteó un objetivo concreto con «Skies of Arcadia»: crear un JDR tradicional japonés que pudiera colmar, por sí solo, el hambre aventurera de los poseedores de una Dreamcast, decepcionados por la inexistencia de representantes del género. Realizado este juego por un equipo de consagrados veteranos, el resultado no podía ser menos que paradigmático. El JDR tradicional ha tocado techo en la consola de Sega.





1 jugador • Requiere tarjeta de memoria.

TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	85

La principal virtud del juego es la excelente forma en que está narrada la historia, que transcurre en un mundo encantador que dejará su huella en el jugador. La excesiva cantidad de combates aleatorios pueden causar desesperación en algún momento. Con más de 50 horas de juego, «Skies of Arcadia» es una auténtica historia épica que, en ocasiones, se asemeja más a una larga serie de dibujos animados que a un videojuego.

puntuación total **86**

Skies Of Arcadia

Misión cumplida





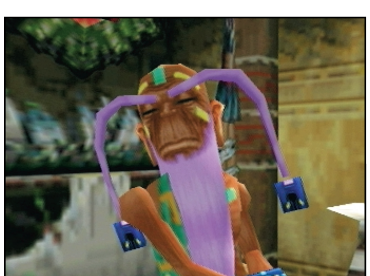
Los escenarios están llenos de detalles y han sido diseñados con un gusto impecable.

La fiebre que existe en Japón por los JDR para consolas es un hecho que está más allá de toda duda. Cada vez que una nueva entrega de las sagas más famosas es anunciada, los jugadores japoneses son invadidos por un fervor colectivo que posteriormente derivará en ventas estratosféricas. Un buen ejemplo de ello es el éxito que acompaña a las entregas de «Final Fantasy» que Square suministra en dosis casi anuales, por no hablar de los 4 millones de unidades de «Dragon Quest VII» que Enix consiguió vender el pasado año en pocos meses. No es extraño, por tanto, que del mero apoyo de estas compañías dependa el éxito o fracaso de un sistema, al menos en aquellas tierras. Por desgracia para Sega, ni Saturn ni Dreamcast han sido consideradas por los gigantes del JDR como plataformas económicamente viables, por lo que ha sido ella misma quien ha tenido que colmar las necesidades de los adeptos del género. Y si «Panzer Dragoon Saga» marcó un hito en Saturn, «Skies of Arcadia» hace lo propio en Dreamcast.

La receta mágica del éxito

A la hora de juzgar un juego de estas características, cabe analizar los requisitos que debe reunir todo buen aspirante: una historia original e interesante, personajes que generen emoción en el jugador, un sistema de lucha (inevitablemente por turnos) que resulte a la vez profundo y adictivo, y un desarrollo largo y variado. Y lo cierto es que el título de Sega cumple con creces en cada categoría.

La ambientación y el desarrollo de la historia en «Skies of Arcadia» superan en originalidad a cualquier JDR que haya aparecido en los últimos 3 años, y dotan al juego de un carácter totalmente único. Vyse, el personaje principal, es un líder pirata aéreo que decide ayudar a una joven procedente de una civilización desconocida a encontrar 6 piedras lunares antes de que lo haga el ejército del poderoso Imperio Valuan, que pretende utilizar su poder para ejercer la dominación total. Hasta aquí todo parece salido de la factoría de clichés de fantasía, pero hay algo que no debemos pasar por alto. El mundo de Arcadia no posee una corteza terrestre sólida, y las islas y continentes flotan en el aire a gran altura, de forma que la única for-



Uno de los personajes que nos encontraremos en esta fascinante aventura.



En el juego tendremos que desarrollar las clásicas misiones de exploración de escenarios.



Los personajes tienen un evidente toque japonés en su diseño.





El juego ofrece los clásicos combates cuerpo a cuerpo del género, y además batallas navales









Todos los fondos del juego se van renderizando en tiempo real.



El mundo de Arcadia está compuesto por una serie de islas, suspendidas en el vacío.



La magia estará presente, como en casi todos los juegos de rol, en «Skies of Arcadia».

ma de desplazarse es por medio de buques voladores. El juego reúne toda la parafernalia de la navegación clásica y la adapta a este mundo post-apocalíptico y mágico, lo que resulta en una estética a la vez amable y sugerente. Además, el desarrollo de la trama mantiene a lo largo de todo el juego una sensación de pureza y sencillez, evitando introducir la recurrente temática del viaje a través del tiempo o a los repetitivos desvaríos psicológicos en los que el género ha caído últimamente. De forma parecida a «Final Fantasy VIII», el título de Sega integra de forma efectiva la exploración del mundo externo a bordo del navío y la de las mazmorras y ciudades a pie. El combate se da en ambas situaciones: además de las peleas cuerpo a cuerpo, que no son más que una variante de lo ofrecido por los títulos más conocidos, el juego da un paso más al ofrecer batallas navales. Éstas, pese a resultar excesivamente lentas, se prestan más a la estrategia y ofrecen momentos muy gratificantes. De cualquier forma, el combate en «Skies of Arcadia» resulta demasiado fácil, y ni siquiera los enemigos finales llegan a representar un auténtico reto para el jugador. Además de ese detalle, las peleas aleatorias son el único punto débil real del juego: surgen con demasiada frecuencia y pueden provocar la desesperación del jugador cuando se encuentra perdido en el interior de una mazmorra. En el aspecto audiovisual, el juego ofrece una base básicamente funcional sobre la que se destacan momentos de brillantez. El mundo de Arcadia está enteramente renderizado en tiempo real, algo que agradecerán especialmente los que hayan experimentado la frustración de interactuar con un fondo plano en los juegos de PlayStation. Los personajes están diseñados de forma claramente simplista, pero los lugares a visitar ofrecen altísimos niveles de detalleo. Las batallas están salpicadas con generosos efectos especiales, aunque ciertamente no es nada que vaya a sorprendernos a estas alturas. En el apartado sonoro sucede algo parecido: tan sólo ciertas melodías memorables logran destacar sobre un fondo que cumple sin florituras. Aparte de eso, debemos criticar a Sega el hecho de que la versión PAL del juego no soporte televisores de 60Hz ni el cable VGA.



Encadenado a su rol

Con una duración que se puede elevar fácilmente por encima de las 60 horas de juego y todas los rasgos que caracterizan a un buen JDR, la única objeción significativa que se le pueden hacer a «Skies of Arcadia» es precisamente el mantenerse demasiado fiel a la cuadrícula del juego de rol japonés. Para los seguidores de Square esto es una gran noticia, ya que el título de Sega puede considerarse en muchos aspectos como el cénit de ese tipo de juegos. Pero es indudable que en múltiples ocasiones Vyse parece querer liberarse de los pesados combates por turnos y demás para seguir la senda de Link en «Zelda 64». Tal y como se presenta, «Skies of Arcadia» es una idea extraordinaria encerrada en la jaula de un género opresivo. No todos serán capaces de llegar al final, pero los que lo hagan guardarán un recuerdo inolvidable.

D.O.P.



Influencias Diversas



Overworks es el estudio de desarrollo encargado de «Skies of Arcadia». Pese a su reciente formación, el equipo incluye a uno de los programadores principales de la saga «Phantasy Star», así como a gran parte del Team Andromeda, encargado del desarrollo de la saga «Panzer Dragoon» en Saturn. En ciertos momentos del juego se aprecian, además, influencias de otros títulos célebres, como en la Ciudad Perdida de Rixis (un remake de "Grandia") o en el Santuario de Plata (que recuerda a la sala de los sabios en «Zelda: Ocarina of Time»). Y pese a todo ello, el juego consigue siempre mantener una personalidad única gracias a su excelente ambientación y a la peculiaridad de su historia.









Punto de Mira

- Compañía: **DINAMIC MULTIMEDIA**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULADOR**

Dinamic Multimedia nos ofrece una sorprendente vuelta de tuerca al, en apariencia agotado, género de los simuladores deportivos con «Eurotour Cycling», un título que rebosa originalidad por los cuatro costados y que de un modo muy efectivo nos introduce en uno de los deportes, salvo algún antecedente que nos dejó sin dedos a más de uno, más ignorados hasta la fecha por el mundo de los videojuegos para compatibles.



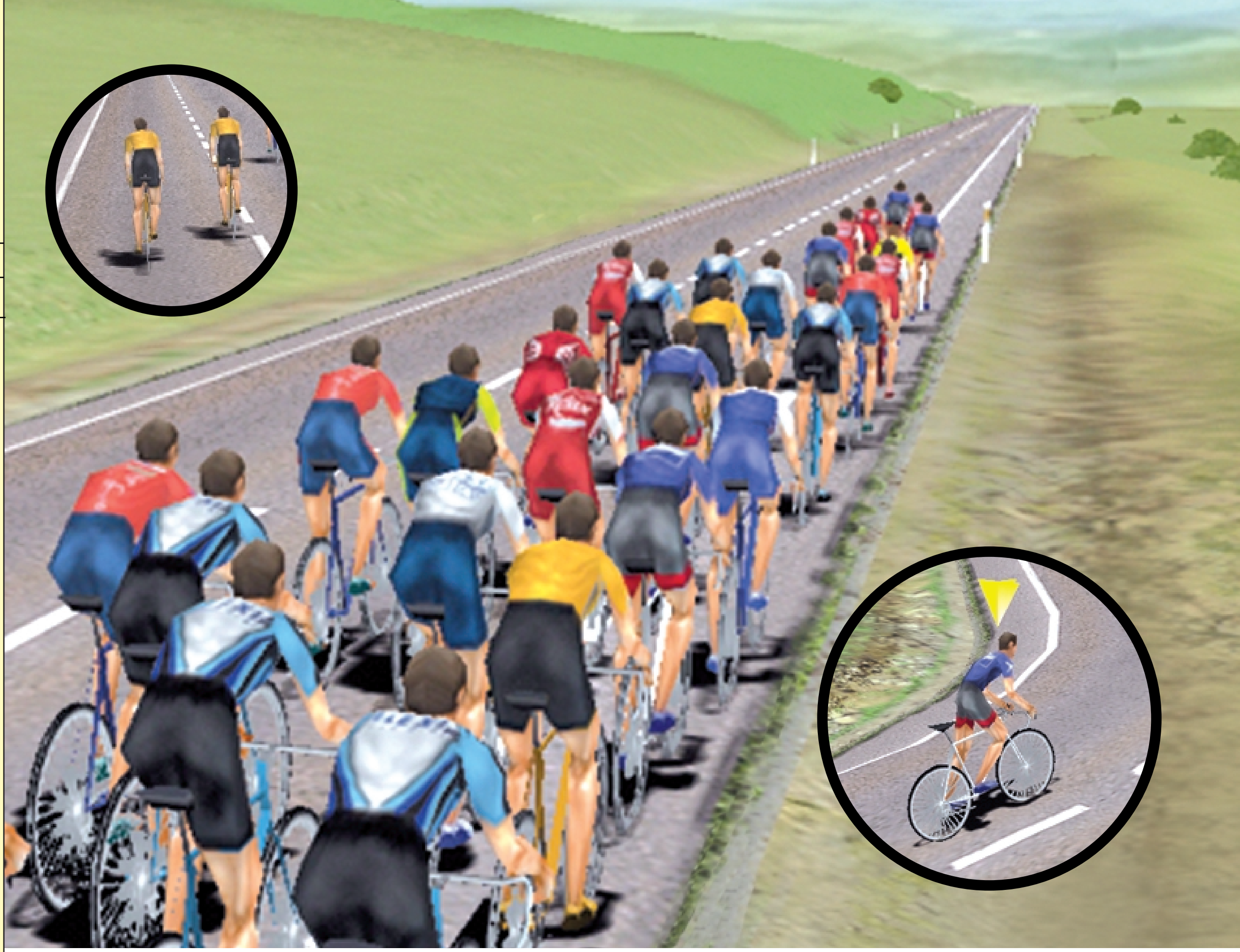


CPU: Pentium MMX 200 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 250 MB • **Tarjeta 3D :** Sí (Direct3D 8 MB) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	**87**
ADICCIÓN:	**85**

Se trata de una buena simulación de un deporte que, realmente, es muy complicado de simular. Su atractivo es mínimo para aquellos a los que no les guste el ciclismo. El juego hace gala de una notable potencia gráfica, lo que le otorga un tremendo realismo.

puntuación total **85**



Eurotour Cycling

Ciclismo de salón



Probablemente el acierto mayor de los chicos de Dinamic ha sido acercarse al ciclismo no desde una simulación pura y dura, algo que no tendría demasiado sentido en un deporte que, estrictamente hablando, consiste únicamente en dar una pedalada tras otra, sino desde su punto de vista estratégico, ése que dicta cuándo y dónde se debe atacar, quién debe ayudar a quién y cómo hay que repartir las tareas en un equipo. Para conseguir este objetivo en «Eurotour Cycling» no tomamos el lugar de un ciclista sino que adoptamos el doble papel de manager económico y director deportivo de todo un equipo. Además de la originalidad que esta idea conlleva, lo cierto es que gracias a esta aproximación, Dinamic Multimedia ha conseguido reproducir de manera excepcionalmente fiel las intensas sensaciones que este deporte llega a transmitir a todos sus aficionados.

«Eurotour Cycling» ofrece a los aficionados al ciclismo una experiencia sorprendente y fiel de este deporte

DE MANAGER…

La parte estrictamente de gestión del juego es extremadamente similar a la que hemos podido ver en otros juegos deportivos de Dinamic Multimedia como las series «PC Fútbol» o «PC Basket». Así, al igual que en aquellos parte nuestra misión en el juego será supervisar y gestionar diferentes aspectos administrativos y deportivos de nuestro equipo desde un sistema de menús. Las opciones incluidas cubren desde la selección de las carreras en las que vamos a participar a lo largo de la temporada hasta el transporte a utilizar en los viajes, pasando por la ya habitual posibilidad de fichar y despedir corredores, para lo que contaremos con una lista de ciclistas traspasables y con la opción de hacer ofertas a cualquier miembro del pelotón, así como las de entrenar a nuestros corredores y elegir el rol que adoptará cada uno de ellos en cada carrera, ya sea el de líder de equipo, el de gregario o el de luchar por los sprints especiales, entre otros. En general este sistema de gestión está resuelto de manera algo más sencilla que en los anteriores juegos de la compañía y de hecho en muchos de los menús se echan de menos opciones tan fundamentales como por ejemplo la posibilidad de cambiar el orden de las listas de corredores; pero aun así, cuenta con suficiente complejidad como para satisfacer a la mayoría de los aficionados a este deporte. En este sentido hay que destacar de forma negativa la opción de entrenamiento que nos permite aumentar cada una de las nueve características que definen a nuestros corredores, como los rendimientos del corredor en subida



Los escenarios reproducen fielmente los tipos de terreno por los que transcurren las etapas.



Hay que reconocer la potencia de un motor gráfico capaz de mover a la vez tal cantidad de corredores.



El juego hace gala de un motor gráfico de gran potencia que asombra tanto por su realismo como por su fluidez









o llano, o su habilidad para el descenso o el sprint, mediante seis tipos de entrenamiento diferentes que podremos fijar para cada día de la semana. Aunque en teoría este sistema nos personalizar de forma detalladísima la evolución de cada corredor, en la práctica resulta tan complejo que la mejor solución es utilizar los tipos de entrenamiento que vienen fijados por defecto y que no siempre son los más efectivos.



…A DIRECTOR DEPORTIVO

Al mismo tiempo que nos ocupamos de los aspectos, digamos, "administrativos", tendremos que ir compitiendo en las carreras que hayamos seleccionado. En la mayoría de éstas, el ordenador se limitará a indicarnos la información de la etapa correspondiente para luego pasar a evaluar parámetros tales como las características de cada corredor participante así como los roles asignados y a partir de ellos ofrecernos el resultado final con la forma de orden de llegada, tiempos y todo tipo de clasificaciones parciales y generales. Lo cierto es que aunque se trata de un sistema correcto y que puede resultar incluso atractivo para los seguidores más radicales de los juegos de gestión, si todo el juego fuera así dudaríamos mucho de que «Eurotour Cycling» fuera a tener demasiada aceptación entre el gran público. Afortunadamente el juego también cuenta con un modo de simulación que es, sin duda, su mayor atractivo y que se puede disfrutar en las tres carreras principales del circuito mundial, la Vuelta, el Giro y el Tour, siendo de esperar además que aparezcan en un futuro ampliaciones con nuevas carreras.

Este modo nos introduce en un entorno 3D extremadamente realista en el que podremos seguir en tiempo real el desarrollo de cada etapa. Nuestra misión será dar a nuestros corredores las órdenes que consideremos oportunas, tal y como lo haría un director deportivo real desde su coche. Entre las nueve órdenes que podemos dar a cada corredor están las de tirar del pelotón, intentar escaparse, ayudar a un compañero, vigilar a un contrario, dar o no relevos a los corredores en cabeza o cambiar de posición dentro del pelotón. Además también contaremos con un indicador para controlar la energía de cada ciclista y una barra que nos permitirá fijar el esfuerzo máximo a realizar. Por último, podremos modificar de manera genérica el rol de cada ciclista si, dependiendo de las condiciones de la etapa, queremos por ejemplo que el encargado de atacar en los puertos de montaña pase a comportarse como un simple gregario. Este control, por supuesto, no tiene que ser realizado de manera continúa, sino sólo en los momentos puntuales que consideremos más importantes, ya que los corredores poseen un sistema de inteligencia artificial que, en ausencia de órdenes, les lleva a comportarse de acuerdo a su rol. Gracias a esto, el juego cuenta con un sistema que nos permite acelerar el paso del tiempo en etapas menos agitadas, como las llanas, para centrarnos en seguir en tiempo real sólo las más importantes, como las de montaña o las de contrarreloj.



Desgraciadamente, aunque este modo simulación es una experiencia muy original, enormemente realista y repleta de posibilidades, no carece de fallos, algunos de verdadera importancia. El principal de todos ellos es la ausencia de algo tan simple como una opción de pausa que nos permita parar el desarrollo de la etapa para poder abandonar momentáneamente el ordenador. Como además sólo se puede grabar la partida entre etapa y etapa, las únicas soluciones que nos quedan si queremos parar de jugar son o bien hacer que las etapas transcurran a gran velocidad, con el consiguiente riesgo de perdernos algo importante, como una escapada o un desfallecimiento, o bien levantarnos dejando desatendida la partida, con el mismo riesgo. Otro problema bastante molesto es que pese a que el juego incluye una cantidad considerable de cámaras, dentro de cada una de estas no es posible girar el punto de vista con libertad, con lo que algunas veces es fácil perderse momentos importantes de la etapa.

Sopesando los pros y los contras del juego la valoración global no puede ser sino positiva, y es que nos encontramos ante un título diferente, muy jugable y capaz de enganchar a los aficionados al ciclismo. Eso sí, si no te gusta este deporte, éste no será tu juego.

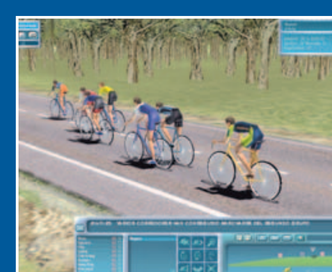
J.P.V.

Realidad Absoluta



Uno de los aspectos más destacados del juego es el realismo del que hace gala. Así, las más de 70 carreras incluidas son las mismas que se están corriendo esta temporada, reproducidas íntegramente hasta el más mínimo detalle. Y no hablamos sólo de los nombres y las ciudades por las que pasan, sino que en los más de 9 000 km de carreteras del modo simulación se reproducen las distancias de cada etapa, situando en su lugar correspondiente cada meta volante y cada puerto, estos últimos con las mismas pendientes de la montaña real. Además, la mayoría de los 32 equipos incluidos, con un total de más de 600 corredores, son totalmente reales. En cualquier caso, las estadísticas para cada corredor están tomadas de la vida real. Por último los comentarios del juego corren a cargo de la familiar voz de Pedro Delgado.

Calidad Gráfica



La calidad gráfica del modo simulación del juego es excelente. Y es que hay que pensar que hablamos de mantener en movimiento de manera independiente más de 150 corredores a lo largo de escenarios renderizados en tiempo real; escenarios que no sólo reproducen el tipo de terreno real que atraviesa cada etapa, ya sea árido o húmedo, costero o montañoso, sino que también están repletos de elementos como pueblos, casas, gasolineras, coches aparcados, etc… Además, se ha incluido también un número realmente elevado de cámaras que permiten seguir la acción de manera inmediata aunque, eso sí, con el mencionado problema de no poder moverlas con total libertad. Merecen también especial mención los modelos de los ciclistas ya que a pesar de su abrumador número poseen una cantidad muy elevada de animaciones que se irán alternando según la situación.



Punto de Mira

- Compañía: **RAGE**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA /ACCION**



Rage entró en escena en 1992 con «Incoming», un título que destacó por ser uno de los pioneros en la utilización de las, entonces recién nacidas, tarjetas aceleradoras 3D. Tras otros títulos posteriores que pasaron sin hacer mucho ruido, la compañía de Liverpool vuelve a la carga con el sugerente «Hostile waters», un título que mezcla dos géneros, consiguiendo un buen equilibrio en la acción de juego.



CPU: Pentium II a 266 MHz (PII a 350 recomendado) • **HD:** 590 MB • **RAM:** 48 MB (64 MB) • **Tarjeta 3D:** No (SVGA 4 MB)• **Multijugador:** No.

TECNOLOGÍA:	**86**
ADICCIÓN:	**85**

La sugerente y atractiva combinación de estrategia y arcade son su mejor baza. Los puristas de cada género encontrarán, como es evidente, que no acierta de lleno en ninguno de los dos. Se echa en falta el modo multijugador, que aumentaría considerablemente las posibilidades del juego.

puntuación total **89**

Hostile Waters

El resurgir del mundo

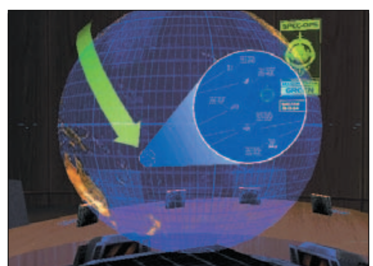


Desde un moderno navío, rescatado de las aguas, dirigiremos las batallas en "las aguas hostiles".

Nuestra escena: una isla donde se habían sentado las bases para un futuro próspero, aparece ahora veinte años después como un lugar inhóspito y dominado por antiguos monstruos del siglo XX que pretenden controlar el mundo. Y para ello han construido "Cabal", una nueva maquinaria inimaginable, hecha con la tecnología de mundos exteriores que incorpora a esta isla otras similares, para así, añadir al mundo actual un diseño artificial. Cabal desde el núcleo de estas islas controlará las operaciones que habrán de provocar de nuevo la guerra. Será pues en el año 2032, nuestro presente, el momento en el que una nueva sociedad tenga que aprender a luchar de nuevo. La victoria dependerá de dotar a estos vehículos de batalla de una autonomía propia mediante una reprogramación a partir de unos chips colocados en la mente de antiguos soldados de élite.

EL PROYECTO ANTAUEUS

La situación es crítica y la única esperanza para la humanidad es dar luz verde, de manera un tanto precipitada y antes de lo previsto, al proyecto Antaeus. Nuestra misión será asumir el liderazgo de dicho proyecto que consistirá en recuperar los chips de los mejores soldados fallecidos en batallas anteriores, para poder crear a partir de ellos un ejército altamente cualificado con el que poder hacer frente con garantías al enemigo. A bordo del moderno y tecnológico navío Antaeus, hundido en alguna guerra anterior y recuperado de las profundidades del mar, dirigiremos todas las operaciones. En un principio contaremos sólo con un helicóptero de transporte y una especie de tanque, recolector de energía. Pero poco a poco, con cada misión, aumentará el número de unidades de las que podremos disponer hasta completar un selecto y poderoso grupo de élite que contará con una gran variedad de vehículos aéreos y terrestres: desde unidades de transporte de mercancías y vehículos hasta unidades de combate, pasando por aparatos recolectores de todo lo que pueda ser convertido en energía.



No sólo podremos dirigir las misiones al modo más tradicional, también podremos pilotar las unidades.



Los helicópteros son ágiles y versátiles, pero tienen muy poca potencia de fuego.

MEZCLA DE GÉNEROS

La compañía utiliza en este nuevo título un sistema de juego en el que se combinan estrategia y arcade. Por un lado nos encontramos un juego de estrategia en tiempo real donde se reproducen de manera convincente verdaderos espacios en 3D. «Hostile waters» nos ofrece la oportunidad de contemplar la acción que se desarrolla en los escenarios de cada misión desde multitud de puntos de vista, cuyo número dependerá únicamente de nosotros. Efectivamente, las cámaras están colocadas en un punto de mira situado detrás de cada una de nuestras unidades así que cuanto mayor sea el número de unidades mayor y mejor será el dominio de la situación. De esta forma aumenta sensiblemente el realismo del juego, y podremos adoptar los puntos de vista de nuestras unidades, metiéndonos en el verdadero campo de batalla con sólo pulsar la tecla del vehículo que creamos conveniente. El sistema de control de las unidades requiere de un pequeño periodo de aprendizaje con el que poder asimilar el gran número de iconos destinados a las diferentes órdenes, para de esta manera llegar a domi-



En la sala de mando recibiremos la información proporcionada por nuestros oficiales.



El juego nos ofrece la posibilidad de jugar un extenso tutorial, muy recomendable, en el que aprenderemos a manejar todos los elementos, que no son pocos, de «Hostile Waters».

El juego combina dos géneros, la estrategia y el arcade, consiguiendo un buen resultado



El escenario de la campaña está compuesto por una serie de islas.



Una impresionante vista en pleno campo de lucha, que refleja la crudeza de los combates.



Podremos ver el desarrollo de la guerra a través de un canal de noticias parecido a la CNN.

narlo sin problemas. Pero no sólo podremos vivir de una estrategia bien planeada y observar el resultado. El juego también se transforma en un arcade de fácil manejo en el que controlaremos los movimientos de los distintos vehículos, en momentos de gran acción. «Hostile waters» está estructurado en pequeñas misiones que tienen lugar en un conjunto de islas, que si bien al principio pueden parecer tediosas por carecer de acción, son necesarias, para aprender a manejar el sistema de control, y poco a poco irán creciendo en interés y emoción. Estas misiones pueden consistir bien sólo en recolectar energía, en proteger objetivos marcados, o bien en una lucha pura con enfrentamientos continuos. Por ello, «Hostile waters» no es un título para un impaciente jugador ocasional, ya que la acción va ganando en intensidad misión tras misión.



Existirán únicamente dos bandos, el enemigo (bando del ordenador) y el nuestro. Quizá sea aquí donde se eche en falta una tercera fuerza que hiciera posible la opción de multijugador.

PROS Y CONTRAS

Técnicamente «Hostile waters» destaca por la buena calidad y realismo de los efectos luminosos y ambientales. En las misiones de larga duración y a medida que vayamos jugando, tendremos la posibilidad de contemplar como las noches y los días se van sucediendo de manera continua. La noche se nos echará encima con gran realismo, pudiendo incluso disfrutar del espectacular ocaso, y si ésta es muy cerrada las únicas luces que observaremos serán las proyectadas por los vehículos propios y enemigos, además de alguna centelleante luz en las azoteas de edificios, radares, farolas y torres. Tendremos que recurrir entonces a los rayos infrarrojos para poder desplazarnos sin peligro de estrellarnos y localizar objetivos. Se echan en falta las luces de los interiores que le otorgarían un mayor realismo. Los efectos ambientales, lejos de ser sólo un mero adorno estético, nos llevarán a ejecutar misiones bajo un intenso y deslumbrante sol o bien a soportar intensas lluvias torrenciales con aparato eléctrico, bruma marina... que dificultarán la visión. Un hardware normalito, como pueda ser un Pentium II-266 con aceleradora, podrá mover sin dificultades el juego con fluidez, sobre unos escenarios poligonales bien construidos. Como única pega decir que a pesar del intento de hacer este archipiélago variado, el aspecto de las islas es muy similar, haciendo del paisaje algo monótono. A pesar de ello la ambientación es más que aceptable; Los árboles, edificios, montañas y el entorno en general están dotados del mismo realismo con que se han cuidado los detalles de las unidades, en las que se agradece las distintas manifestaciones de los disparos según el tipo de arma utilizada. Todo esto, junto con los logrados efectos de sonido, sobre todo en los enfrentamientos y combates, recrean de manera espectacular y convincente el ambiente de batalla, haciendo que nos metamos en situación sintiendo todo el riesgo y la máxima emoción.

La presencia de las figuras humanas ayuda a dar escala al entorno, de forma un poco ridícula tanto en tamaño como en reacción y movimientos, de modo que cuando se está desarrollando una cruenta batalla parece que la historia no va con ellos ya que, haciendo caso omiso a los ataques de las unidades y al ruido de las explosiones, continúan actuando como si nada ocurriera, sin participar en el juego.

En «Hostile waters», como en la mayoría de los juegos de este género donde se mezclan estrategia y arcade, se perciben las carencias que resultan de la combinación de ambos tipos. Se renuncia de esta manera a la profundidad que tienen los juegos más especializados pero se gana, por otro lado, en la frescura y agilidad de un juego mixto, con lo que se aseguran muchas horas de diversión y entretenimiento delante del ordenador, gracias a la posibilidad de alternar dos géneros.s

D.C.F.

Conoce tus unidades



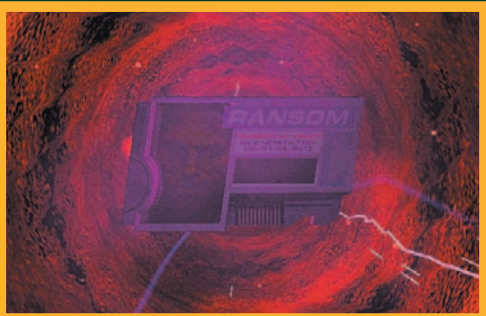
Como ya comentamos anteriormente, en «Hostile waters» partimos únicamente con dos vehículos y dos pilotos en forma de chip. Poco a poco, misión tras misión, el número de unidades va creciendo hasta conformar un pequeño pero selecto ejército de aparatos de distinta naturaleza, aérea y terrestre. Los tipos de aparatos que están a nuestra disposición se diferencian notablemente y la buena combinación de sus características a la hora de plantear las tácticas son la mejor arma para llevar a cabo con éxito las misiones. Pero a diferencia de la mayoría de los juegos en los que sólo se nos confía la elección de los vehículos, en este juego también se nos ofrece la posibilidad de escoger el piloto que creamos conveniente para cada unidad. Tendremos a nuestra disposición un selecto plantel de pilotos así como las fichas de cada uno de ellos, aunque como pega reseñar que estas sólo aparecen mientras se carga el nivel correspondiente. En nuestra mano está el poder sacar el máximo rendimiento a cada maquina escogiendo el piloto adecuado en cada momento y afrontar así las misiones con las mayores garantías. Cada unidad ha sido diseñada para llevar a cabo misiones muy concretas y podemos distinguir dos grupos bien diferenciados: las unidades de combate y las de acción secundaria. Las primeras podrán ser equipadas con el armamento y blindaje que creamos más conveniente en cada momento, teniendo siempre en cuenta que no se trata de tener la unidad mejor armada, sino la que mejor se adapte a lo que cada misión requiera. En nuestra mano está elegir desde ágiles helicópteros con poca potencia de fuego hasta contundentes aviones de escasa maniobrabilidad, y por supuesto siempre bien apoyados en tierra por rápidos aircrafts o pesados tanques. Pero nada de esto será posible sin las unidades que realizan su trabajo en la sombra y que son las de apoyo logístico. Por encima de todas destaca una especie de tanqueta encargada de reciclar la energía necesaria para crear el resto de las unidades.



EL DESAFÍO DE LAS ISLAS

Consejos para los primeros momentos en Hostile Waters

A continuación os ofrecemos una serie de consejos básicos, para que vuestros primeros pasos en este complejo título, que mezcla arcade y estrategia, no sean un auténtico calvario.



Los soldados muertos pilotarán tus vehículos gracias a un chip en el que se conserva su mente. Un poco macabro, ¿no?



El juego está ambientado en el futuro, y buena prueba de ellos son estos impresionantes edificios en el mejor estilo Blade Runner.

Las primeras misiones constituyen un periodo guiado de aprendizaje que no entraña más dificultad que la de seguir las pertinentes indicaciones. Es conveniente dedicarle un tiempo considerable a este tutorial para poder llegar a dominar el sistema de control. En cuanto a la parte estratégica del juego, aquí se explica el modo de manejar las tropas, mediante un complejo sistema de iconos. Éstos determinan las órdenes elegidas y requiere invertir un aconsejable tiempo al principio para llegar a familiarizarse con los mismos, de modo que en misiones donde la acción sea frenética no nos veamos en la tesitura de tener que aprender el manejo a marchas forzadas mientras el enemigo nos ataca incesantemente.

Al comienzo de cada misión, recibiremos las pertinentes instrucciones a seguir por parte de mandos superiores. Conviene prestar mucha atención a las indicaciones que nos den, ya que con ayuda en dos pequeños mapas (uno en planta y otro en perspectiva) señalados con puntos de colores, se nos marcarán la localización de los objetivos a seguir. De este modo sabremos hacia donde dirigirnos en cada momento y nos evitará esas confusas y desesperantes situaciones en las que te desplazas sin saber muy bien hacia dónde ni en busca de qué.

A nuestra disposición están un gran número de unidades de distinta naturaleza, terrestre o aérea, algunas de combate y otras destinadas a acciones secundarias y de apoyo. Cada una de estas unidades está controlada por un chip que contiene la mente de expertos soldados fallecidos en antiguas batallas capaces de manejar maquinas de avanzada tecnología. Aunque la alta cualificación de dichos soldados les permite manejar todo tipo de vehículos, es conveniente insertar cada chip en aquel aparato en el que estén especializados para sacarles el máximo rendimiento y afrontar así las misiones con garantías.



En la mayoría de las misiones es aconsejable despejar previamente, con las unidades de combate, las zonas que nosotros mismos determinamos para que puedan desembarcar los vehículos de apoyo sin correr ningún riesgo. Estas unidades no disponen de ningún tipo de armamento, y lo único que pueden hacer es huir si resultan atacadas, así que toparse con cualquier aparato del bando contrario es sinónimo de eliminación segura.

El hecho de tratarse de un título en el que se combinan estrategia y arcade, permite llevar a cabo las distintas misiones recurriendo al género que creamos oportuno en cada momento. Así que por un lado habrá situaciones en las que simplemente daremos órdenes para contemplar después el resultado de las mismas, y por otro lado nos situaremos en pleno campo de batalla participando directamente en la acción de los combates. Lo aconsejable es comenzar cada misión dando órdenes a las tropas, desde el centro de mando, para que se desplieguen sobre los objetivos que creamos convenientes. Y después llevar a cabo aquellas actividades de carácter secundario, pero no por ello prescindibles, como pueden ser la recolección de energía o el transporte de mercancía. Una vez llegado el momento de combatir tomaremos el control de aquellas unidades que se encuentren en situación crítica o que tengan que completar objetivos muy concretos.



Los escenarios son poligonales y han sido diseñados en tres dimensiones. Como se puede apreciar el acabado es bueno.



Es muy aconsejable realizar el tutorial, ya que éste es un juego complejo y lleno de detalles.



Pilotar los distintos vehículos en las misiones que nosotros mismos hemos planificado, es una experiencia de lo más gratificante.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Punto de Mira

- Compañía: **INFOGRAMES**
- Disponible: **PC, PSOne, PLAYSTATION 2**
- Género: **DEPORTIVO**



Un nuevo juego de fútbol que, bajo una cuidada y costosa producción de Infogrames trata de desbancar a «FIFA 2001» del liderazgo en el género. No lo consigue, pero hay que decir que técnicamente está muy logrado, y es bastante jugable si estáis buscando pasar un buen rato y no pretendéis practicar un fútbol de alta escuela.



CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 260 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (8 MB) • **Multijugador:** Sí (En el mismo ordenador)

TECNOLOGÍA:	**75**
ADICCIÓN:	**67**

El acabado gráfico es muy bueno y las animaciones son variadas y de calidad. A la hora de saltar al campo se echa de menos lo de siempre: una dinámica del balón más realista y una inteligencia artificial de nuestros compañeros y rivales menos pueril. Algunos aspectos del juego, como la barra de energía para tiros y pases, es un elemento novedoso que ofrece nuevas posibilidades de juego.

puntuación total **70**



UEFA Challenge

Europa a tus pies

El fútbol es uno de las disciplinas deportivas más complejas de trasladar a un ordenador. Técnicamente, es decir, en gráficos, modelos poligonales de los jugadores y animaciones, todo está inventado por «FIFA 2001», y este «UEFA Challenge» no propone nada nuevo ni revolucionario en ese sentido, ni tampoco hace grandes alardes de originalidad en cuestiones más relacionadas con el sistema de juego. Se trata, pues, de un juego que sigue la senda marcada por «FIFA» y que consigue acercarse en algunos aspectos.

GRÁFICOS A GRAN NIVEL

Los estadios representados, entre los que se encuentra el Camp Nou, no muestran tantos detalles como en «FIFA 2001», pero su acabado es irreprochable. Además, presentan la acertada novedad de recrear diferentes niveles de asistencia de espectadores, dependiendo de que sea un partido amistoso u oficial. Hasta la entidad del rival influye en la entrada que registrará el estadio.

La fluidez del render de todo el entorno 3D es óptima, con un motor gráfico que soporta transformación e iluminación por hardware y paleta de color de 32 Bits



Esta cámara quizá resulta demasiado subjetiva si lo que se quiere es desplegar un sólido fútbol de equipo, pero es muy espectacular.



La perspectiva cenital es la más adecuada a la hora de jugar con pases largos y para los fanáticos, si es que todavía los hay, de la serie «Kick Off».



Como las cámaras muestran unos encuadres tan cerrados, tendremos que mirar continuamente el radar para poder efectuar pases al hueco.



La soledad del delantero centro es un asunto viejo en los juegos de fútbol, en los que las líneas se mueven con parámetros demasiado rígidos.

Los modelos poligonales de los jugadores están bien constituidos, con un notable realismo anatómico que les permite ejecutar unas animaciones cuya calidad pasa de la excelencia en las paradas del portero o las paredes a lo mediocre en los cabezazos y lo pírrico en regates y en la carrera con el balón controlado. La fluidez del render de todo el entorno 3D es óptima, con un motor gráfico que soporta transformación e iluminación por hardware y paleta de color de 32 bit. A destacar igualmente el sonido 3D, que nos rodea con los cánticos de la afición.

Pero la calidad de los gráficos y las animaciones de «UEFA Challenge» ya es algo habitual en el género, lo difícil está en recrear una dinámica del balón realista, lograr que el control de los jugadores nos otorgue total libertad de acción y que los movimientos de los



Las paradas de los porteros son simplemente "de antología", aunque también cometen errores.



Un enfrentamiento por todo lo alto. Real Madrid y Barcelona se ven las caras en «UEFA Challenge», aunque el Madrid lo hace, incomprensiblemente, vistiendo su segundo uniforme. Cosas de los juegos de fútbol.

No permite desplegar un juego de pases largos pues los encuadres son demasiado cerrados



Los lanzamientos de falta deben ir con efecto, pues los porteros son muy buenos en el juego aéreo.



En las repeticiones se puede apreciar que a veces se conceden como gol, tiros que han rozado el palo.



En las repeticiones disponemos de una cámara con rotación para no perder de vista el esférico.



futbolistas controlados por el ordenador sean tácticamente inteligentes. Y es en alguno de estos puntos donde suelen fracasar los simuladores de fútbol, y «UEFA Challenge» no es una excepción. Y eso que la ejecución de pases y tiros está supeditada a un control de potencia mediante la clásica barra que representa el tiempo de pulsación, todo un acierto de cara a la realización de pases al hueco. Ahora bien, el primer problema es que la jugabilidad se ve seriamente afectada por la extremada velocidad del juego. Y es que, una vez más, es tal la rapidez de desplazamiento, tanto de los jugadores como del balón, que la simulación es más próxima a un partido de fútbol sala que a uno de balompié en un terreno de juego de 105 metros de largo. Un defecto que hemos apodado como "simulador de futbolín", que dota a la acción de rapidez y espectacularidad, pero que afecta negativamente al un realismo, que acaba siendo tan bajo que es más apropiado considerar a «UEFA Challenge» como un arcade que como un simulador verdadero del deporte que representa, con todo su despliegue en el campo.

FÚTBOL POCO REAL

La dinámica del balón tampoco es muy realista, y en los tiros a puerta el balón desaparece un instante para luego aparecer en la parada del portero, atravesando las redes o de repente vemos que ha salido fuera. Incluso se producen fallos en la detección del gol, y balones que vemos claramente cómo han pasado rozando el palo, son concedidos como gol. Por otra parte, los jugadores de nuestro equipo, controlados por el ordenador son incapaces de efectuar maniobras de desmarque y siempre están parados al recibir el balón, por lo que el 90 por ciento de nuestros pases, por mucho que hayamos afinado con el potenciómetro, serán interceptados por los rivales, lo que a la larga termina por resultar frustrante para los que de verdad quieren un simulador de fútbol y no se conforman con dar patadas al balón. En resumen, que la IA tampoco es nada del otro mundo, y aunque el editor táctico es muy completo y desde luego el equipo se asienta en el terreno de juego según nuestras directrices estratégicas, resulta imposible jugar como bloque y finalmente todo se reduce a las individualidades. Y ni tan siquiera os podréis enfrentar a un oponente humano que esté a vuestra altura, pues no hay modos multijugador por conexión en red o internet, una grave ausencia en este género.



BALONES A LA OLLA

Entrando ya en el terreno que exigen los sibaritas del balompié, «UEFA Challenge» no permite desplegar un juego de pases largos y desmarques sin balón, pues todas las perspectivas (lateral, lateral elevada, trasera y cenital) ofrecen unos planos demasiado cerrados incluso con el zoom al mínimo. Las dimensiones del terreno de juego tampoco están bien calculadas con respecto al tamaño de los jugadores, que por momentos parecen medir tres metros, especialmente en el caso de un guardameta a cuyo lado la portería parece de balonmano en las perspectivas laterales.

Como balance final hay que decir que «UEFA Challenge» es una nueva decepción para los que esperamos el simulador de fútbol definitivo para PC, o al menos uno que aporte un nuevo enfoque al género. Pero hay que valorar positivamente el acabado técnico, que es bastante bueno, y un alto poder de adicción, si es que lo que estáis buscando es el fútbol más elemental y arcade y no queréis complicaros mucho con otras cosas.

A.T.I.

Base de datos incompleta



Sorprende comprobar que, pese a la licencia oficial de la UEFA, hay muchos equipos que aparecen con nombres ficticios para los jugadores que componen su plantilla. Mientras que Real Madrid, Barcelona o Bayern de Munich sí están perfectamente recreados en cuanto a nombres, rostros de los jugadores y vestuario, hay otros equipos como el Valencia, subcampeón de Europa el año pasado, que tendremos que editar para cambiar todos los nombres. Y bueno, sí, hay editor, pero no hubiera estado de más que los responsables del programa completaran una base de datos con la información correcta de todos los clubes. Son pequeños detalles que disgustan a los aficionados a los juegos de fútbol.



Como en la tele

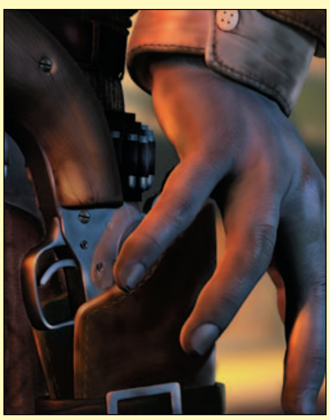


Las secuencias de presentación del partido son espectaculares, con panorámicas de los estadios y movimientos de cámara al estilo de Canal+. Durante el transcurso del juego también veremos escenas animadas con todo lujo de detalles de numerosos eventos del juego, como las sanciones del árbitro o las reacciones entre los jugadores cuando se consigue un gol o justo antes de disputar una tanda de penalties, después de un partido que acaba empatado. Las repeticiones cumplen con su cometido de permitirnos ver cuadro a cuadro las jugadas más interesantes del partido, aunque se echa en falta una cámara libre.

Punto de Mira

- Compañía: **SPELLBOUND**
- Disponible : **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

Los aficionados a las películas del Oeste volverán a desenfundar sus revólveres y podrán lanzar una andanada de tiros como expresión de alegría, ya que hacía mucho tiempo, probablemente desde «Outlaws» de LucasArts, que no disfrutábamos de un título en el que se llegara a representar tan correctamente el puro espíritu del Western como lo hace este nuevo título: «Desperados».



CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 600 MB • **Tarjeta 3D:** No (SVGA 4 MB) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	**78**
ADICCIÓN:	**88**

El juego cuenta con un argumento casi cinematográfico reforzado con unos estupendos y abundantes diálogos y secuencias cinemáticas. La dificultad es excesiva desde las primeras misiones del juego, y el proceso de cargar una y otra vez las partidas grabadas puede volverse frustrante. Los escenarios son realmente grandes y están repletos de todo tipo de personajes y objetos que influyen en el desarrollo de la misión.

puntuación total **85**

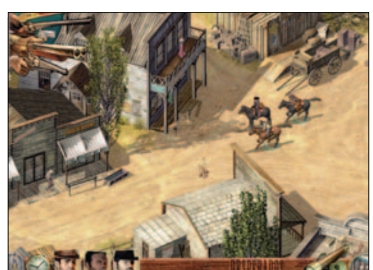




El color del cono de visión del enemigo indicará su estado de alerta.

Desperados

La conquista del Oeste



Además de sus habilidades características todos lo personajes tendrás habilidades comunes.



Dispondremos de un mapa que nos permite ver la la situación de cada uno de los enemigos.

Si la imitación es, como dicen, la forma más sincera del elogio, los chicos de Pyro deben sentirse bastante halagados ante la aparición de «Desperados», y es que la mejor forma de definir el último juego de la compañía alemana Spellbound sería decir que es como un «Commandos» en el Oeste. No debe pensarse, no obstante, que nos encontramos ante un caso de imitación, ya que no es así. En realidad nos encontramos ante una interesante aportación al género inventado por Pyro, con la suficiente calidad como para destacar por méritos totalmente propios.

UNA DE VAQUEROS

En «Desperados» comenzaremos adoptando el papel de John Cooper un cazarrecompensas al que se le encarga la captura de unos forajidos que de forma recurrente asaltan una y otra vez los trenes de la Twinnings & Co. Para conseguirlo Cooper recluta a un equipo de ayudantes, todos ellos viejos amigos suyos, cada uno con sus propias habilidades y características. Si bien al principio todo parece indicar que el culpable de los robos es un bandido mexicano, enseguida se descubre que la trama es bastante más complicada y que detrás de ella está un misterioso villano conocido como "El Diablo" que pretende reunir bajo su mando a todos los forajidos del Oeste americano.

Esta historia, que se desarrolla de manera lineal a lo largo de 25 niveles, es uno de los puntos más interesantes del juego ya que cuenta con una ambientación casi perfecta que reproduce de manera soberbia todos los lugares comunes y los estereotipos más frecuentes del cine del Oeste, incluyendo en este género desde los clásicos en blanco y negro de John Ford hasta los irreverentes Spaguetthi Western de Sergio Leone. Esta ambientación se consigue

> «Desperados» utiliza todos los estereotipos de los Western cinematográficos para conseguir una increíble ambientación

mediante la combinación de muchos elementos, tales como el diseño de los personajes, de los escenarios o de la banda sonora, pero sin duda los dos más importantes son los diálogos de los personajes y las secuencias cinemáticas.

De los primeros hay que destacar, además de su perfecta traducción y doblaje, la forma en que van revelando las diferentes personalidades de cada uno de los miembros de tu banda, así como el sentido del humor del que están cargados.

En cuanto a las segundas, de las que podremos disfrutar en total de 25 entre nivel y nivel además de una de introducción y otra de conclusión, hay que reseñar la gran calidad con la que han sido realizadas, y no sólo por la elevada resolución y detalle de las imágenes, sino también por su guión y dirección, que demuestran que se ha invertido un gran tiempo y esfuerzo en conseguir dotarlas de un aspecto lo más cinematográfico posible.



Cada misión, de todas las que se ofrecen en el juego, tendrá sus propias condiciones climáticas y horarias.


Aunque podremos entrar en los edificios sólo se puede ver el interior de unos pocos.

El juego es realmente complicado y, por momentos, tremendamente frustrante



Todos los diálogos del juego están perfectamente traducidos y doblados a nuestro idioma.


El cursor cambiará su forma como indicación de que podemos hacer uso de alguna habilidad especial.


Disminuyendo el nivel de zoom podremos disfrutar de una perspectiva general de la situación.

DIFICULTAD EXCESIVA

Aquellos que hayan jugado a «Commandos» no tendrán problema en asimilar el sistema de juego de «Desperados», ya que es extremadamente parecido. Para el resto, aclararemos que nuestra misión en el juego es controlar un grupo de hasta seis personajes, cada uno con sus propias características tal y como se describe en el cuadro adjunto, para resolver con ellos las tareas que se nos encomienden en cada nivel, desde rescatar a un aliado prisionero hasta infiltrarnos en el cuartel de unos forajidos, pasando por todo tipo de asaltos y operaciones encubiertas. En nuestra contra tendremos a una gran cantidad de enemigos que no dudarán en disparar contra nosotros ante cualquier comportamiento sospechoso, pero a nuestro favor contaremos con una amplia gama de habilidades diferentes, así como con ciertas facilidades otorgadas por parte del juego, en especial con la posibilidad de visualizar los campos de visión de los enemigos. Además, el uso de los diferentes elementos de los escenarios también será clave a la hora de alcanzar el éxito, y así, podremos ocultarnos tras todo tipo de accidentes del terreno, entrar a la mayoría de los edificios y recoger y utilizar los objetos que nos encontremos.
Por otra parte, aunque en general el sistema de control está muy bien implementado y es bastante sencillo asignar tareas a cada personaje, el proceso de elegir la habilidad exacta que se debe utilizar en cada momento no lo es en absoluto. De hecho, probablemente el mayor problema del juego sea su excesiva dificultad incluso desde los primeros niveles, mayor aun que la del juego de Pyro que ya era muy elevada, así como la linealidad de sus misiones, que en la mayoría de las ocasiones nos obligan a seguir una estrategia predeterminada de la que resulta prácticamente imposible salirse. Si a esto le añadimos la abundancia de enemigos que te disparan hasta matarte ante el más mínimo error, nos encontraremos con que la única solución es grabar hasta el más pequeño avance que realicemos y reunir la paciencia necesaria para jugar el mismo nivel una y otra vez, durante horas, hasta conseguir terminarlo con éxito. Si no fuera por que el juego consigue ser los suficientemente adictivo como para que siempre te apetezca volver a intentarlo una vez más, este defecto bastaría para convertirlo en una experiencia frustrante fácil de abandonar a las primeras de cambio.

INTELIGENCIA ¿ARTIFICIAL?

Dentro del apartado técnico de «Desperados» destaca especialmente la elevada inteligencia artificial con la que se ha conseguido dotar a los enemigos, ya que además de lograr comportamientos especialmente realistas, cada tipo de enemigo posee una actitud y unas respuestas diferentes. Esto, que según Spellbound se ha conseguido utilizando para cada personaje diez parámetros de comportamiento diferentes, como por ejemplo valor o sentido del deber, le otorga al juego un realismo tremendo, ya que cuando comienzas a pensar que todos los enemigos son estúpidos comienzan a aparecer personajes cada vez más inteligentes, de forma que nunca puedes estar seguro de cuál va a ser la reacción de un enemigo ante una situación determinada.
En cuanto a la parte estrictamente gráfica, si bien es cierto que los personajes poseen abundantes animaciones y que los escenarios son casi todos enormes y están repletos de detalles, en la práctica los gráficos de los personajes son tan pequeños que es necesario recurrir a la menor de las tres resoluciones disponibles, 640x480, para poder visualizar la acción de manera suficientemente clara. Algo parecido sucede con los niveles de zoom, ya que si bien tenemos tres a nuestra disposición, el más alejado de todos ellos sólo sirve para tener una perspectiva global de la situación y el más cercano presenta una exageradísima pixelación. En general la sensación que dan es la de unos gráficos efectivos, dibujados con esmero y calidad, pero sobre la base de un motor que resulta ya algo anticuado.
Así las cosas, parece evidente que las semejanzas entre «Desperados» y «Commandos» restan al primero algo de frescura y originalidad, pero aun así y a pesar de los problemas mencionados, la oferta de Spellbound es suficientemente atractiva como para agradar a cualquiera que esté dispuesto a asumir su elevada dificultad.

J.P.V.

El bueno, el feo, el malo...



Nuestra banda de cazarrecompensas está formada por seis personajes que representan algunos de los estereotipos más clásicos del cine del Oeste. Desde el vaquero duro y rápido con las pistolas, hasta la chica guapa y peligrosa, cada personaje posee sus propias personalidad y características, y, lo que es más importante a efectos de juego, cinco habilidades específicas muy diferentes entre sí.
Aunque al principio de la aventura sólo contaremos con uno de estos personajes, a medida que avance el juego iremos encontrando y añadiendo a nuestro grupo a todo el resto de protagonistas.
Así comenzaremos el juego controlando a John Cooper, un peligroso vaquero especialmente hábil con el revolver y con los puños, pero que también puede recurrir a su cuchillo cuando es necesario. Samuel Williams, el segundo de nuestros hombres, es un experto dinamitero que puede hacer maravillas con un barreno o un barril de pólvora. Además maneja el Winchester con soltura y es capaz de atar y amordazar a los enemigos aturdidos. Doc McCoy, por su parte, puede utilizar su rifle especial para disparar a distancia con gran precisión y además de sus habilidades médicas dispone de un gas narcótico tremendamente útil. Kate O'Hara, la primera mujer del grupo, es una jugadora de cartas consumada que no repara en utilizar sus encantos para atraer a sus enemigos hacia una trampa. Además posee un espejo capaz de deslumbrarles así como una pequeña pistola muy fácil de camuflar. Sánchez es un bandido mexicano más fuerte que un oso que puede cargar con dos personajes a la vez, propinar golpes descomunales y, cómo no, emborrachar a sus enemigos gracias a su inseparable botella de tequila.
Por último Mia Yung es una jovencita muy hábil con su silenciosa cerbatana de dardos envenenados, y que además puede utilizar a su mono mascota tanto para atacar como para distraer a sus enemigos.



DESPERADOS



Huida de la plantación

Uno de los mayores inconvenientes de «Desperados» es su nivel de dificultad. Por eso os ofrecemos esta rápida guía con la que podréis completar sin demasiados problemas el nivel 2 del juego, el primero realmente complicado tras acabar el tutorial de inicio.



Los enemigos inconscientes se volverán a despertar, así que para evitar problemas acaba limpiamente con ellos.

Antes de empezar, eso sí, conviene hacer algunas consideraciones generales. En primer lugar, aunque en principio es posible completar el nivel sin matar a nadie, simplemente noqueando a los enemigos a base de puñetazos, resulta muchísimo más difícil por lo cerca que tienes que situarte para ello, así que para esta primera aproximación con el juego vamos a dejar de lado el comportamiento caballeresco y utilizaremos el cuchillo de forma indiscriminada, teniendo eso sí la precaución de ocultar los cadáveres en el edificio más cercano posible para no despertar sospechas. En este sentido, aunque no se especifique continuamente, también se sobreentiende que debéis permanecer en todo momento fuera de los conos de visión de los enemigos. Por último, no olvidéis grabar con frecuencia pues un pequeño fallo os obligará a comenzar desde el principio.

La misión en cuestión consiste en, controlando a John Cooper, recoger a Samuel, que está inconsciente, y llevarlo hasta la parte inferior del mapa, junto a los establos. Como con Samuel en brazos John no puede hacer nada más que andar, se sobreentiende que en todo momento tendréis que seguir las indicaciones que os damos para avanzar, volver a por Samuel, llevarlo hasta el nuevo lugar seguro, seguir avanzando, volver de nuevo a por Samuel, etc…

PASO A PASO

Acaba con el primer guarda, junto a la valla, lanzándole el cuchillo por la espalda. Luego rodea la casa situada frente a esta valla y, cuando no mire, lanza el cuchillo contra el guardián que está en su puerta. A continuación dirígete por la parte de atrás al granero y entra por la puerta inferior. Sube hasta el segundo piso y usa el cuchillo para cortar la cuerda que sujeta la bala de paja dejando inconscientes a dos enemigos más; no dejes de acabar con ellos para evitar futuros problemas. Nunca se sabe.

Ahora dirígete a la casa situada encima y a la derecha del granero, dobla la esquina cuando el guarda no mire, acércate sigilosamente y noquéale rápido con un puñetazo. Luego sube hasta la casa del fondo, entra por una puerta y sal por la otra cuando el guarda esté lejos para lanzarle tu cuchillo. Después dirígete a la casa de la esquina superior derecha del mapa y rodéala por arriba para lanzar tu cuchillo al guardia cuando esté de espaldas. Espera oculto a que se acerque el otro guardia que está de patrulla y cuando se aleje usa de nuevo el cuchillo. Ahora baja hasta la valla y, con precaución, lanza el cuchillo contra el guardia que vigila el camino frente al granero.



Luego ve al campo de trigo y, arrastrándote, ve hasta la parte superior derecha del mismo con cuidado de no acercarte a los pájaros o te delatarán. Cuando el guardia se dé la vuelta, ya sabes lo que tienes que hacer con él. Idéntico procedimiento debes seguir, antes de que te descubra, con el guardia que está cerca de la esquina inferior derecha del sembrado.

A continuación dirígete al quiosco de música, arrastrándote por su lado izquierdo y, cuando no mire, acaba con el guardia. Desde aquí acércate hasta la puerta de salida del rancho y elimina al vigilante cuando salga de su caseta. Vuelve hacia el establo, rodea la valla cuando nadie esté mirando y acaba rápidamente con el guardia que está situado cerca de los caballos. Luego, con muchísimo sigilo, ocúltate tras la estatua y, cuando se encamine hacia el interior de la casa, elimina al vigilante que se encuentra en la puerta de la mansión.

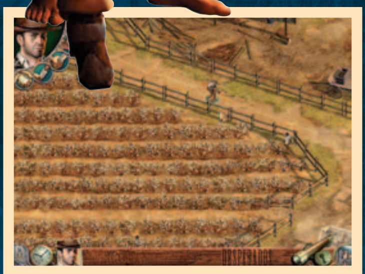
Hecho esto sólo te queda despertar a Sam en el abrevadero y darle la "buena noticia", montar en los caballos y salir los dos por la puerta a todo galope a continuar con la aventura.



Arrastrándote por el trigo serás casi invisible salvo que los pájaros te delaten.



Procura a toda costa que los conos de visión de los enemigos no pasen del color amarillo.



Recuerda siempre que debes ocultar los cadáveres de los enemigos eliminados.



Utiliza con frecuencia el mapa de fase para localizar las posiciones de tus enemigos.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

- Compañía: **SEGA / AMUSEMENT VISION / GENKI**
- Disponible: **DREAMCAST**
- Género: **ARCADE**

Ha pasado mucho tiempo desde que «Daytona USA» apareciera en las recreativas y sorprendiera por la espectacularidad de sus gráficos y la contundencia de su control. A lo largo de estos años, las secuelas han añadido algunos elementos nuevos, pero la esencia del juego ha permanecido siempre intacta. La versión 2001 para Dreamcast se puede considerar la culminación de esa trayectoria, y la primera versión para consola que hace justicia real a la recreativa que tantas horas de diversión dio a los aficionados.



1 ó 2 jugadores • Tarjeta de memoria recomendada.

TECNOLOGÍA:	**85**
ADICCIÓN:	**80**

«Daytona 2001» conserva intacta toda la emoción de la recreativa, aunque para disfrutarlo adecuadamente se hace necesaria la adquisición de un volante. La precisión de giro que requieren algunas curvas puede desmoralizar a quien espere un juego fácil. La inclusión de tres nuevos circuitos exclusivos junto a los seis anteriores completan un título muy sólido que encantará a los aficionados.

puntuación total **80**





Daytona USA 2001

Diversión de antaño

Desde que «Gran Turismo» apareciera hace 3 años y revolucionara el mundo de la conducción en los videojuegos con su ingente cantidad de vehículos y su excelente control pseudorrealista, los juegos de carreras arcade han entrado en una especie de crisis de identidad que les ha llevado a replantearse su situación. Antiguos pilares del género como la serie «Need for Speed» han optado por acercarse progresivamente al bando de la simulación, mientras que otros han preferido especializarse en sectores como los rallies o la Fórmula 1 a fin de no ser repudiados por un público mucho más exigente al que ya no le basta con pulsar el acelerador mientras esquiva a sus rivales.

Y esa es precisamente la razón por la que un juego como «Daytona USA 2001» resulta tan oportuno. Lejos de buscar la inspiración realista, los choques y los derrapes inverosímiles son su razón de ser, aunque eso no significa que estemos ante un juego fácil o poco exigente. Cada curva ofrece un margen muy reducido durante el cual podemos emprender una maniobra exitosa y evitar salirnos o dar un bandazo, con la consiguiente pérdida de velocidad. El coche tiende a responder de manera muy brusca a cualquier giro, lo que hace que caer fuera de control sea algo bastante frecuente. El menú de opciones nos da la oportunidad de calibrar ligeramente la sensibilidad, aunque enseguida se hace evidente que el juego no ha sido concebido con un mando normal en mente. Conectar un volante adecuado supone no sólo igualar la experiencia a la recreativa, sino incluso superarla, gracias a las sutilezas que ofrecen los nuevos circuitos y a la mayor atención que ha recibido el control en esta versión. Es entonces cuando la versión Dreamcast de «Daytona USA» se vuelve más excitante que nunca, y en lo que a pura diversión se refiere, es difícil encontrar algo parecido.

¿Dónde está el modo online?

Lo primero que debemos decir al hablar de los modos de juego es que el tan promocionado modo online ha sido omitido en la versión europea, aunque también es justo afirmar que era una opción un tanto limitada y que su ausencia no supone un cambio crítico en un juego de este tipo. En su lugar, el juego nos da acceso a la página web del juego, donde podemos introducir nuestros registros de vuelta y aparecer en el ranking global. Además de la carrera sencilla o en solitario, el juego ofrece distintos campeonatos que tienen lugar en los 9 circuitos que se ofrecen, 3 de los cuales han sido especialmente creados para esta versión. Los 6 restantes proceden de



Los coches reproducen en su carrocería los daños producidos en los choques.

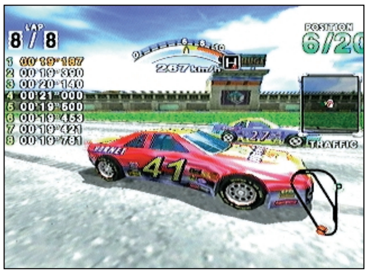


Se pueden configurar numerosos aspectos de los vehículos, como el color.



El juego destaca especialmente por su dificultad, muy elevada en algunos casos.

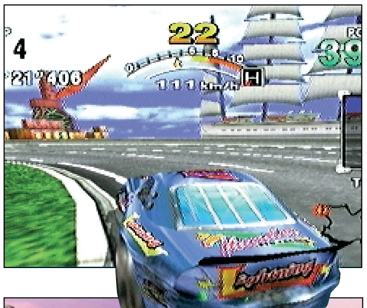


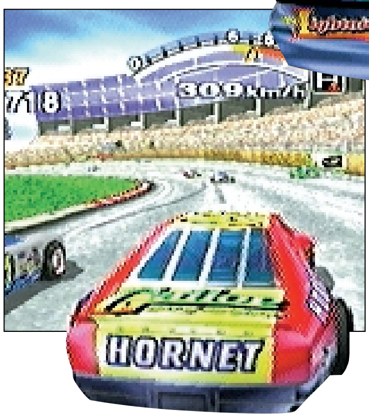












La dificultad puede resultar excesiva, pero es un título de una calidad fuera de toda duda



Cada uno de los modelos de coches posee su propia gama de sonidos.

la recreativa original y de la edición especial que apareció en Saturn, aunque evidentemente el nivel gráfico ha sido puesto al día, con un incremento en la resolución y un modelado poligonal más complejo. El diseño de los coches (4 iniciales y 6 secretos) es sencillo, aunque se agradecen detalles como el deterioro tras los choques y los reflejos en tiempo real. Teniendo en cuenta que el motor del juego ha de manejar hasta 40 bólidos a la vez y que todo funciona a 60fps, no hay razón alguna para criticar el aspecto gráfico, aunque hubiera sido interesante incluir los extravagantes circuitos de la segunda parte en recreativa como una bonificación adicional, aun a expensas de reducir el número de vehículos en carrera. Es de agradecer que el modo para 2 jugadores nos dé la opción de competir con otros 8 rivales y mantenga toda la emoción y nivel visual del modo para 1 jugador.



El aspecto sonoro también ha sido tratado con dedicación: cada coche posee su propia gama de rugidos de motor y los derrapes y colisiones hacen vibrar los altavoces del televisor. A las pegadizas canciones de la recreativa se han unido algunas nuevas, todas ellas conservando el carácter festivo tan acorde con el colorido gráfico del juego. El anunciante gritará exaltado cada vez que volemos por la línea de salida, y durante la carrera oiremos avisos que nuestro equipo nos lanza para comenzar a frenar en una curva o evitar un accidente. Mantenernos atentos a estos avisos puede ser de gran ayuda en un juego tan exigente como éste.



«Daytona USA 2001» es una demostración espléndida de que la jugabilidad arcade en un título de carreras no tiene por qué implicar un control insulso o poco exigente. Y, aunque existen otros juegos de carreras, que podríamos definir como más "serios" y que se adaptan mucho mejor al mando de Dreamcast («24 Horas de Le Mans» o «V–Rally»), este juego de Sega ofrece la emoción y la contundencia que sólo una recreativa podría alcanzar.

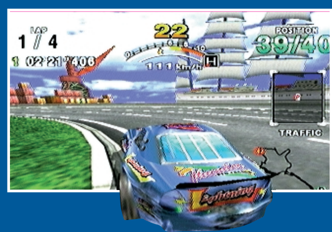
Es cierto que su aproximación poco realista unida a la dificultad que alcanza en ocasiones lo alejan de ser un juego que vaya a gustar a todos los aficionados al género, y la ausencia de juego por Internet en la versión PAL desaprovecha una gran oportunidad. Sin embargo, sería una pena que los aficionados a la conducción dejaran pasar por alto un título de esta calidad, que además resulta una rareza en los tiempos que corren.

D.O.P.

La trayectoria de un Clásico



«Daytona USA» debutó como recreativa en 1994 como uno de los primeros títulos de la placa Model 2 de Sega. Desarrollado por la división AM2, en la que por aquel entonces se encontraban trabajando muchos de los actuales componentes de Amusement Vision, el juego causó un gran impacto por su espectacularidad y enorme calidad gráfica. Las salas más grandes podían llegar a ofrecer hasta 8 cabinas conectadas entre sí para partidas multijugador, algo que por entonces era poco frecuente. Un año después apareció la versión para Saturn, que dejó a muchos jugadores decepcionados por su ínfimo nivel gráfico y la ausencia de elementos exclusivos. En 1997 Sega corregiría en cierta forma su anterior error con «Daytona USA: Championship Circuit Edition», que incluía 3 circuitos adicionales, aunque ya era demasiado tarde como para intentar salvar a Saturn de la debacle. En 1999 AM2 lanzaría la esperada secuela para la poderosa placa Model 3, que iba acompañada por una cabina espectacular que incluía movimientos de inclinación y una enorme pantalla. Unos meses después aparecería «Daytona USA 2: Power Edition», con 2 circuitos nuevos y la posibilidad de elegir el coche Hornet, de la primera parte. Ambas entregas de «Daytona 2» ofrecen una calidad visual que no ha sido superada por ningún otro juego de carreras en recreativa o Dreamcast, con circuitos increíbles como el del parque de atracciones. Después de la fiel y competente versión para Dreamcast, es probable que «Daytona» contraataque en años venideros con una tercera parte en Naomi 2.





Punto de Mira

- Compañía: **CROTEAM / GOD GAMES**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**



Llega el héroe definitivo. Tras Duke Nukem, la teniente Ripley y otros héroes especializados en la caza de todo tipo de organismos, conoce al último bastión de la resistencia humana contra la opresión de los alienígenas. Coge cuanto antes la ametralladora más grande de cuantas tengas por casa, ponte tus gafas de sol y demuestra a estos sucios bichos que la mejor defensa es siempre un buen ataque y que quien da primero da dos veces.



CPU: Pentium II 300 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 150 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (Open GL) • **Multijugador:** Sí (LAN, Internet)

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	80

Probablemente sea uno de los juegos menos originales del mundo. Quizá los requisitos para que funcione bien son demasiado elevados. No es ninguna exageración si decimos que estamos ante uno de los arcades más adictivos del momento.

puntuación total 80



En ocasiones, nos atacarán distintos enemigos al mismo tiempo, así que ¡mucho cuidado!

Serious Sam: The First Encounter

Matar por placer

A finales del siglo XXI, la humanidad descubre sobre la superficie terrestre pruebas incontestables de la existencia de otra civilización, más avanzada tecnológicamente hablando, pero ya extinta. La consecuencia última de este hallazgo fue la creación de un portal multidimensional, que comunicaría nuestra galaxia con muchas otras. Sin embargo, este fabuloso invento no trajo consigo más que desgracias para la raza humana. Miles de peligrosos monstruos y extraterrestres lo utilizaron para asaltar indiscriminadamente el planeta Tierra y aniquilar a los confiados humanos. Por supuesto, la humanidad decidió plantar cara a sus enemigos. La lucha fue desigual y los humanos eran derrotados constantemente y sin remisión. Sólo un hombre, Sam "Serious" Stone, demostró que aquellos monstruos eran mortales y que podíamos resistir. Ese hombre, experto combatiente y asesino, personificó la resistencia terrestre contra la invasión. No obstante, Sam no fue suficiente para acabar con todos los enemigos que acechaban. Al menos, no a esas alturas de la guerra. Sólo quedaba una esperanza, y esa era la de enviar a Sam "el Serio" al pasado para acabar con el mal de raíz.

ACCIÓN Y SÓLO ACCIÓN

Esta es la premisa -casi excusa- argumental sobre la que se edifica «Serious Sam», un nuevo juego de acción en primera persona, arcade rabioso y sin complejos, que acaba de ser recientemente publicado en nuestro país. Sus creadores son Croteam, una joven compañía afincada en Croacia, que forma parte de la "Gathering Of Developers" (GOD Games para los amigos) y que tiene la sana intención de demostrar todo lo que saben para hacerse un hueco en la industria de los videojuegos.

En su primer juego, los programadores de Croteam han querido dejar claro sus intenciones. La idea era realizar un juego inspirado en el estilo de títulos como «Quake», «Doom» o «Duke Nukem» (especialmente estos dos últimos), pero con una calidad técnica superior que lo hiciera adictivo, diferenciable y único, en definitiva. Y para conseguirlo, han decidido llevar este manido género hasta las últimas consecuencias. Sin aditivos de ningún tipo y sólo un colorante -el rojo sangre, por supuesto-, los diseñadores han conseguido un juego de nula originalidad, pero salvaje y adictivo como pocos.

Como habréis podido comprobar al leer los dos

El número de enemigos que nos atacarán simultáneamente es exagerado



El patio de columnas es uno de los primeros retos a los que nos enfrentaremos en el juego.



Cuando estos esqueletos saltan hacia nosotros, la mejor técnica consiste en apartarnos con rapidez.



Aunque no sean muy peligrosos, los disparos de los bombarderos pueden llegar a ser un problema.



Tendremos que estar muy pendientes para que los enemigos escondidos no nos sorprendan y hieran.



Algunos enemigos son muy peligrosos, como este esqueleto que se abalanza sobre nosotros.



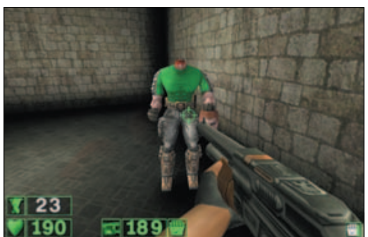
La escopeta es un buen arma de corto alcance, pero la recarga de proyectiles es bastante lenta.



La sangre y las vísceras están aseguradas en este salvaje juego de acción.



Estos biomecanoides son los enemigos más peligrosos de cuantos encontraremos en las primeras misiones del juego. Para acabar con ellos, es importante no dejar de moverse, así como esquivar sus proyectiles.



Este es uno de los bombarderos decapitados, que se dedicará a lanzarnos proyectiles explosivos.

primeros párrafos de este artículo, los argumentos no son el punto fuerte de estos chicos, que han decidido prescindir de todos los elementos superfluos en favor de un arcade puro y duro. Nada de tramas profundas, puzzles complejos o soluciones enrevesadas que distraigan a los aficionados a este tipo de juegos. Sólo acción frenética y sangre a raudales.

UN ENGINE PROPIO

Pero ya que había que hacer un arcade tan simple y poco original, los programadores han echado el resto para convertirlo en un juego destacable y espectacular, que pueda aprovechar toda la potencia brindada por los ordenadores de última generación. Y debemos decir que sin duda lo han conseguido, teniendo en cuenta que el juego funciona en cualquier ordenador modesto, pero que requiere un Pentium III a 800 MHZ y con 256 Mb para trabajar a plena potencia. No en vano, el programa incluye un curioso test de tecnología, que muestra hasta donde podrá llegar tu ordenador una vez metido en faena. Conviene tener en cuenta que «Serious Sam» utiliza un motor exclusivamente diseñado por Croteam. Lo normal es que este tipo de juegos se construyan a partir de los engines más potentes -como el de «Quake III» o «Unreal Tournament»- y luego se implementen modificaciones. No es este el caso, ya que el engine de «Serious Sam» ha sido diseñado a medida por los programadores del juego, lo que supone un esfuerzo considerable, pero reporta no pocos beneficios al producto final. Como antes hemos explicado, el sistema de juego es bien sencillo y puede resumirse como un mata-todo-lo-que-se-mueva-o-te-matarán-a-ti. Lo único importante es encontrar armas más poderosas y munición a raudales, cuidar de nuestro nivel de energía y seguir avanzando. No obstante, también hay lugar para algunas innovaciones, como Netricsa, un pequeño ordenador implantado en el cerebro de Sam, que le permite analizar y almacenar la información extraída de cada enfrentamiento con un nuevo tipo de enemigo. Esto supone una gran ayuda, ya que el análisis que nuestro neurotransmisor realiza de los enemigos nos aportará valiosas pistas sobre sus debilidades que nos serán muy útiles para derrotarles. La cantidad de enemigos diferentes es bastante elevada, lo que aporta variedad al programa. No obstante, el verdadero problema es el exagerado número de enemigos que nos atacarán simultáneamente, cosa que pone el listón de dificultad por las nubes. Gráficamente, el programa es bastante espectacular. Los escenarios están muy bien realizados, aunque destacan sobre todo aquellos niveles que reproducen edificios, esculturas y obras de inspiración egipcia.

Un juego de nula originalidad, pero salvaje y adictivo como pocos

En lo referente a efectos especiales, encontraremos numerosas muestras en forma de niebla, explosiones, lens flare y reflejos en tiempo real, que asombran por su pulida factura.

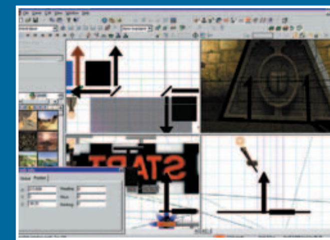
Mención aparte merece el tratamiento del sonido y las voces. Mientras que la música arropa la acción y contribuye a darle mayor emoción a las batallas, las voces –traducidas perfectamente a nuestro idioma– increpan al jugador con comentarios rudos y salvajes del serio Sam.

En resumen, «Serious Sam» es un gran arcade muy jugable. No tiene la más mínima pizca de originalidad, pero está impecablemente realizado. Un buen trabajo de una joven compañía que puede dar mucho que hablar en el futuro.

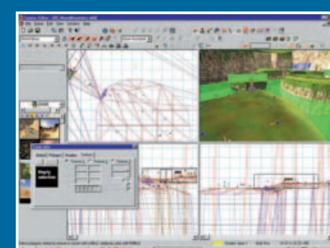
I.C.C.



Editor de niveles



Una de las opciones más interesantes que se han incluido en el juego es un potente editor, que nos permite configurar nuevos niveles y desarrollar nuevas texturas para los modelos existentes. Si echáis un vistazo a las capturas que acompañan este recuadro, comprobaréis hasta dónde llegan las posibilidades de un editor extremadamente potente. Una aplicación desarrollada por Croteam para diseñar los niveles originales e incluida gratuitamente junto al programa.



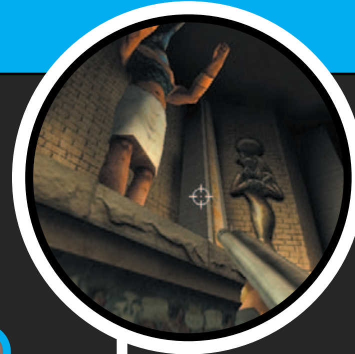
El modo multijugador



En la actualidad, un arcade que se precie debe incluir algunas opciones para el juego compartido con nuestros amigos. «Serious Sam» no es una excepción, e incluye numerosas opciones de juego cooperativo. Si queremos jugar con nuestro mejor amigo pero sólo disponemos de un ordenador, podremos hacerlo mediante el sistema de pantalla partida, que permite participar a cuatro jugadores al mismo tiempo. Como es habitual, el juego también nos permite enfrentarnos con, por ejemplo, nuestros compañeros de trabajo en red local. Por último, si disponemos de conexión a Internet, podremos jugar a través de la gran red con otros 15 jugadores simultáneamente.



SERIOUS SAM

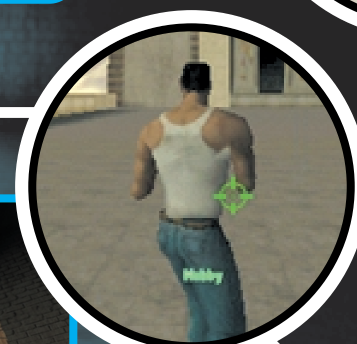
















«Serious Sam» es un juego trepidante y con un nivel de dificultad muy elevado. En ocasiones, decenas de enemigos os atacarán simultáneamente, por lo que serán necesarias buenas dosis de sangre fría, movimientos rápidos y certeros y una puntería bien afinada. Los primeros niveles son bastante lineales y sencillos, por lo que orientarse en ellos no constituye un serio problema. Tampoco los primeros enemigos son demasiado numerosos ni difíciles de matar. No obstante, es de vital importancia que aprendamos sus debilidades y patrones de comportamiento, ya que más adelante nos atacarán simultáneamente enemigos de muy diversas características.

Algunos consejos útiles

La mejor manera de conocer a nuestros enemigos es haciendo uso de nuestro implante cerebral –el anteriormente mencionado Netricsa–. Tras acabar con un nuevo tipo de enemigo, nuestro implante se encargará automáticamente de analizarlo. Así, nos ofrecerá una representación tridimensional de cada adversario –cosa muy útil para aprender a reconocerlos con rapidez– acompañada por una completa descripción de sus habilidades ofensivas y sus puntos débiles. Aunque parezca una herramienta prescindible, conviene repasar con detenimiento sus instrucciones ya que, además de ofrecernos información sobre enemigos, también nos dará pistas para solucionar acertijos o activar mecanismos. Los primeros rivales a que nos enfrentaremos serán soldados decapitados y equipados con lanzamisiles, ametralladoras y bombas. Es importante mantener cierta distancia con ellos, ya que los que portan bombas explotarán al entrar en contacto con nosotros. Especialmente peligrosos son los kamikazes –reconocibles por su torso desnudo y por su insidioso grito de batalla–, ya que avanzarán hacia nosotros hasta la detonación. Otros enemigos no menos peligrosos son Gnarr macho y hembra, monstruos ciclópeos de cabeza desproporcionada y boca llena de afilados dientes, capaces de golpear con sus cortos brazos mientras nos lanzan dentelladas. Más adelante encontraremos seres más poderosos –y peligrosos– como los Arácnidos –extraña mezcla entre hombre y escorpión–, los Biomecanoides –engendros tecnológicos con gran potencia de fuego–, los Reptiloides –temibles guerreros con seis extremidades–, los esqueletos –muy atentos a sus extensos saltos, que nos obligan a esquivarlos después de cada disparo– y los hombres toro –cuyo único punto débil es el morrillo, visible antes de cada envestida–. También encontraremos otros enemigos poco peligrosos, pero que atacan en manada, como los viscosos Tolvas –especie de ranas saltarinas cargadas de ácido– o los electropeces de Reeban, capaces de freírnos con sus descargas energéticas.



Cuando penséis que acabáis de derrotar al enemigo más difícil, es muy probable que estéis a punto de enfrentaros con otro mucho mayor. Sed precavidos y permaneced atentos a la música, ya que cuando ésta sube, nos alerta de que una nueva oleada de enemigos se acerca a por nosotros.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Punto de Mira

- Compañía: **RAGE**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**





Los chicos de Rage nos tienen últimamente acostumbrados a juegos con un acabado gráfico impresionante y unas dosis de jugabilidad muy elevadas, y «e–Racer» no va a ser una excepción

e-Racer

Diversión acelerada

Tras sorprendernos recientemente con el estupendo «Offroad», Rage repite la jugada con otro arcade de carreras que una vez más posee una enorme jugabilidad y, sobre todo, una gran calidad gráfica. En esta ocasión, eso sí, no se trata de conducir vehículos todo terreno a través de circuitos agrestes, sino que «e-Racer» opta por una aproximación más clásica tanto en lo referente a los vehículos conducidos como a los circuitos que tendremos que recorrer. Los vehículos serán tipo rally y en lo que respecta a los circuitos, «e-Racer» incluye 14 diferentes, de los que sólo cuatro son accesibles desde el principio del juego. Aunque la mayoría de estos circuitos transcurren por escenarios urbanos, algunos de ellos están ambientados en el campo, en el interior de grandes edificios, como fábricas o almacenes, o incluso en un par de lugares mucho más fantásticos, como la cubierta de un portaaviones o una gigantesca pista de escalextric, situada dentro de un inmenso dormitorio infantil. En cualquier caso todos los circuitos tienen en común un intrincado desarrollo que hace que se crucen consigo mismos una y otra vez, así como una gran longitud. Pero si hay un verdadero caballo de batalla al hablar de títulos de este género ese es el sistema de control, y en este sentido «e–Racer» ofrece una experiencia totalmente arcade, con un sistema de control sencillo y un comportamiento bastante poco realista, pero a la vez muy correcto técnicamente. Entre los detalles más llamativos nos encontramos con la respuesta del coche sobre las diferentes superficies. Asimismo, resulta muy interesante la forma en que el relieve de los diferentes circuitos, muy accidentado en algunos, provoca que los coches salten por los aires una y otra vez con una simulación física de bastante calidad. Esta calidad se extiende también al apartado gráfico, algo que cada vez resulta menos sorprendente en los juegos de Rage. Así, por ejemplo, el modelado de vehículos y escenarios se ha realizado con un elevado nivel de detalle, mientras que la calidad de las texturas aplicadas consiguen que la sensación de realismo sea enorme. Por otra parte, los efectos visuales también son realmente notables, especialmente en la iluminación de los escenarios, pero también en las chispas y el humo que desprenden los coches al chocarse o en los reflejos sobre el agua de los ríos, por poner sólo dos ejemplos. Además, el juego se mueve con absoluta fluidez, y la sensación de velocidad es altísima, lo que dice mucho a favor de la potencia del motor empleado. No obstante, a pesar de todas sus buenas cualidades, «e-Racer» no está totalmente libre de imperfecciones y fallos, y es que, entre otras cosas, las opciones de configuración son bastante escasas y el número total de vehículos y circuitos no es demasiado alto. Esto en parte se compensa con la abundancia de modos de juego, tanto online como a través de un red local, pero aun así el juego se resiente. De todas formas, si lo que buscas es pasar un buen rato conduciendo a toda velocidad, «e-Racer» será una buena elección.

J.P.V.







La combinación de altas velocidades y cerradas curvas suele dar lugar a accidentes espectaculares.



CPU: Pentium II 300 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (8 MB, compatible DirectX) • **Multijugador:** Sí (Red local, Internet)

TECNOLOGÍA:	**85**
ADICCIÓN:	**80**

La calidad técnica del juego es muy elevada, tanto en el apartado visual como en el funcionamiento general del juego. El número de opciones incluidas es algo escaso, lo que acorta la durabilidad del juego en su modo individual. La posibilidad de jugar a través de Internet alarga la vida útil de «e–Racer», aunque sólo para aquellos que tengan acceso a la red.

puntuación total **80**

- Compañía: **SEGA**
- Disponible: **PLAYSTATION 2 / DREAMCAST**
- V. Comentada: **PLAYSTATION 2**
- Género: **ARCADE**



«Crazy Taxi» puede ser inscrito dentro de la categoría de "arcade–sin–complicaciones". Se trata de un juego fantástico, brillante y adictivo como pocos, un verdadero clásico



1 jugador • Dual shock • Recomendada tarjeta de memoria

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	80

Un arcade fantástico, todo espectáculo y entretenimiento, que no te puedes perder. Las opciones ofrecidas son escasas y repercuten en la vida del programa. Esta versión es prácticamente idéntica a la aparecida para Dreamcast.

puntuación total **85**



Crazy Taxi

Son diez mil

«Crazy Taxi» es un espectacular arcade de conducción en el que asumimos el papel de un taxista. Nuestra misión consiste en recoger al mayor número de clientes posible y transportarlos al lugar que nos indiquen en el menor tiempo posible. Un buen taxista debe mantener contentos a sus clientes y la única forma de hacerlo es llevarles tan deprisa como podamos hasta su destino. El problema surge cuando el tiempo de que disponemos es demasiado escaso; es entonces cuando aflora nuestro yo más salvaje, ése incapaz de levantar el pie del acelerador aunque conduzca en dirección contraria.

A grandes rasgos, esto es lo que nos ofrece «Crazy Taxi», la continuación de uno de los arcades de conducción más espectaculares y originales de cuantos pudimos ver en una sala recreativa. Gracias a su éxito de público, el juego llegó a ser adaptado al formato Dreamcast, y ahora aparece por fin para Playstation 2. En líneas generales, la conversión de la versión aparecida para la pequeña gran consola de Sega se ha trasladado sin modificaciones hasta el formato Playstation 2. Aunque se trata de un juego excelente en su apartado técnico, se echa de menos un uso más exhaustivo de las posibilidades brindadas por la avanzada tecnología de Sony, ya que es idéntico en todos sus aspectos a lo visto en la versión Dreamcast.

En otro orden de cosas, «Crazy Taxi» puede –y debe– ser inscrito dentro de la categoría de "arcade–sin–complicaciones"; esto es, un juego con el que sentarse, jugar hasta cansarse y después abandonar sin mayor preocupación. Aunque el juego podría dar mucho más de sí, la escasez de modos de juego y la similitud entre ellos nos invita a jugar puntualmente, sin ninguna intención de continuar haciéndolo en un futuro próximo. Decimos esto porque el único aliciente que puede alentar al jugador a seguir jugando a «Crazy Taxi» es el hecho de superar su propia puntuación, o bien transportar a un mayor número de viajeros en el mismo espacio de tiempo. El juego no tiene principio ni fin.

Sin embargo, sería descabellado tachar a «Crazy Taxi» de mal juego. De hecho, es un juego fantástico, brillante y adictivo como pocos. Es difícil resistirse a su encanto que, desde el primer momento te obliga a seguir jugando para mejorar tus propias marcas. Los gráficos son fantásticos y los efectos musicales y sonoros nos sumergen completamente en el universo del juego. Sin embargo, duele comprobar como un juego tan fantástico y divertido resulta tan limitado y simplista. Aunque quizás sea ésta su mayor virtud...

I.C.C.



No faltarán los incautos dispuestos a subirse a nuestro taxi. Que se preparen.



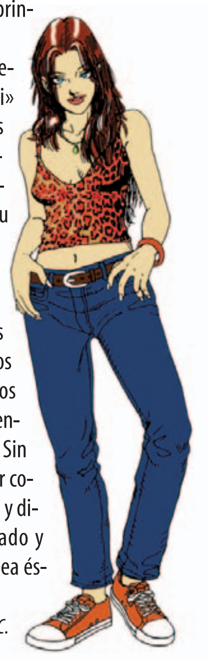
Podremos elegir entre distintos personajes, cuya única diferencia es su aspecto.



Una escena clásica de «Crazy Taxi»: los peatones se apartan para no ser atropellados. Las prisas...



Una de las situaciones más trepidantes del juego son las bajadas por las empinadas cuestas de la ciudad.



- Compañía: **KOEI**
- Disponible: **PLAYSTATION 2**
- Género: **ACCIÓN**



Koei no ha sabido aprovechar las mayores posibilidades de PS2 en esta conversión de uno de sus mejores títulos para N64



1 o 2 jugadores, (hasta 4 con multitap)
• Se recomienda tarjeta de memoria

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	73

La cantidad de niveles incluidos es muy elevada, lo que unido al modo multijugador garantiza muchas horas de juego. El sistema de control es bastante confuso y eso acaba con el posible interés de los originales movimientos del protagonista. El argumento del juego es muy interesante y se desarrolla a través de una gran cantidad de secuencias cinemáticas muy bien planteadas y muy entretenidas.

puntuación total **70**



Winback: Covert Operations

¿Qué hay de nuevo?



Aunque no será lo más recomendable, también se podrá recurrir al combate cuerpo a cuerpo.



Entre las habilidades de nuestro personaje la de ocultarse y disparar es la más divertida.

«WinBack: Covert Operations» fue la apuesta de Koei para intentar emular en N64 el éxito obtenido por «Metal Gear Solid» en PlayStation. Aunque este objetivo no se consiguió lo cierto es que el cartucho tuvo una aceptación considerable, gracias sobre todo a un sistema de control original y a un argumento muy interesante. Desgraciadamente, en esta conversión, Koei no ha sabido sacar partido a todas las posibilidades que ofrece la nueva consola de Sony y así nos encontramos ante un juego sin duda interesante pero que no ofrece nada nuevo.

El argumento del juego nos pone en la piel de un agente especial miembro de un comando encargado de recuperar el control de unas instalaciones militares ocupadas por unos terroristas. A pesar de que a lo largo del juego actuaremos en todo momento en solitario la aventura cuenta con una enorme cantidad de secuencias cinemáticas, muy bien planteadas, en las que nuestro personaje se relaciona con el resto de los miembros de su grupo de asalto. A la hora de jugar, a pesar de que existen algunas similitudes con «Metal Gear Solid», «WinBack» se centra mucho menos en el sigilo y mucho más en acabar con cualquier enemigo que se mueva. Para ello dispondremos de un arsenal bastante limitado compuesto de una pistola, un rifle, una ametralladora y un lanzamisiles. En cuanto al sistema de control, resulta especialmente interesante la posibilidad de apoyarnos contra una esquina para luego, con sólo pulsar un botón, salir a disparar y volver a ocultarnos de manera automática. Esto, combinado con la posibilidad de agacharnos y con un sistema de puntería automático debería hacer de «WinBack» un juego muy interesante y adictivo, pero desgraciadamente todo se echa a perder por culpa de un confuso sistema de cámaras que sitúa siempre el punto de vista tras la cabeza de nuestro personaje haciendo prácticamente imposible visualizar la escena en su totalidad. Como además el sistema de puntería no es todo lo bueno que debiera, en la mayoría de las ocasiones acabamos acribillados antes siquiera de darnos cuenta de quién nos dispara. En el lado positivo hay que destacar que la aventura incluida en el modo individual es bastante larga, con nada menos que 31 niveles, y que, asimismo, el modo multijugador cuenta con muchas variantes, escenarios y personajes diferentes, garantizando una larga vida útil para este título. Probablemente el aspecto más decepcionante de «WinBack» sea el gráfico ya que prácticamente por ningún lado se aprecia la potencia de PS2 en funcionamiento. Aunque es cierto que los modelos de los personajes poseen abundantes polígonos y que las texturas han sido mejoradas con respecto a la versión de N64, los efectos visuales son bastante pobres.





Los efectos visuales, como explosiones o fuegos, son escasos pero bastante correctos.

Todos aquellos que no disfrutaron de la versión de N64 de «WinBack» pueden encontrar en esta entrega un juego entretenido, aunque con algunas limitaciones en su jugabilidad. Sin embargo, los que ya lo conozcan de antes harán mejor en esperar a ofertas más prometedoras como puede ser, por ejemplo, «Metal Gear Solid 2».

J.P.V.



Punto de Mira

- Compañía: **JESTER / CODEMASTER**
- Disponible: **PLAYSTATION 2**
- Género: **EDITOR**



«MTV Music Generator 2» ofrece más de diez mil samples con los que componer nuestras canciones





Un jugador • Tarjeta de memoria

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	60

Este programa consigue acercar la creación musical a los profanos en la materia. El interfaz de control es demasiado enrevesado. La colección de vídeos musicales es escasa pero afortunada, en especial el de Gorillaz.

puntuación

total **65**

Mtv Music Generator 2

¡Pincha!



El programa incluye más de diez mil samples que podemos utilizar en nuestras canciones.

Que aparezcan programas en el mundo de las consolas destinados a otros menesteres, distintos de lo que es un videojuego en el sentido más tradicional de la palabra, es una buena noticia. Significa, por ejemplo, en el caso de la PlayStation 2, que realmente puede llegar a convertirse en algo así como un centro de ocio doméstico, tal y como explicaban los directivos de Sony. De momento, en la consola se pueden ver películas en DVD, además de jugar a distintos programas. Ahora también existirá la posibilidad de componer música o disponer de una biblioteca de vídeos musicales.

Codemasters publica en nuestro país la segunda parte de «Music 2000», un editor musical destinado a aquellos usuarios neófitos en la materia pero interesados en aprender a editar canciones en formato digital. Como gancho, el programa incluye varias canciones de grupos conocidos por todos los fanáticos de la música moderna, así como los vídeos musicales de esas composiciones para poder verlos una y otra vez en la consola. El plato fuerte es la inclusión del primer video-single de Gorillaz, el proyecto paralelo de Damon Albarn, conocido mundialmente por ser el vocalista del grupo británico Blur. La cosa no queda ahí, ya que «MTV Music Generator 2» presenta como maestro de ceremonias a David Morales, pinchadiscos de reconocido prestigio en la escena house actual. Junto a él aprenderemos a manejar todas las opciones del programa –que no son pocas– y las nociones básicas que un buen discjockey debe dominar para construir sus propias canciones.

El funcionamiento del programa es bastante sencillo. «MTV 2» nos proporciona una extensa colección de samples para construir nuestras propias canciones. Samples de bases rítmicas, samples de melodías, samples de percusiones y samples de armonías vocales, que conviene estudiar con detalle para poder editarlos posteriormente en forma de canción. Todos ellos aparecen agrupados en torno a varias categorías musicales, que representan estilos tan diferentes como son el rock, pop, R&B, indie, garage, breakbeat, trance o house. Una vez seleccionadas las muestras adecuadas, podremos empezar a construir la canción propiamente dicha. Para hacerlo, dispondremos de un panel gráfico que nos permite editar cada apartado por separado. Lástima que resulte bastante confuso, porque esta forma de visualizar simultáneamente las 48 pistas de que dispone –separadas por canales– permitía una gran flexibilidad y sencillez de uso. Una vez editada nuestra canción podremos testearla hasta quedar completamente satisfechos. Podemos afirmar que «MTV 2» es un programa con muchos alicientes para quienes quieran aprender a diseñar canciones. No es un producto profesional, aunque incluye interesantes opciones que lo hacen muy competitivo. De hecho, la entrada USB de la consola permitirá conectar un micrófono o un sampleador, diseñado para la ocasión pero comercializado por separado. Un interesante programa que podría haber sido magnífico con un interface más conseguido.

I.C.C.



Antes de empezar a componer una canción habrá que echar un vistazo a los samples disponibles.



Este programa no es un editor profesional, aunque ofrece opciones muy interesantes.



El mayor problema de este producto es el interfaz, que resulta demasiado complicado.



Por: Penélope Labelle

Vigésimo séptima reunión de ésta que es vuestra sección. Llega el E3, y con esta cita anual, la revolución en el mundo de los videojuegos, al menos durante Mayo y Junio, meses en los que os informaremos puntualmente de las novedades.

Llega la Revolución

Bienvenidos seáis todos a vuestras páginas preferidas de Micromanía. Desde luego, como pasa todos los años, las compañías se agolpan por intentar mostrar cualquier adelanto de lo que serán sus lanzamientos durante este año. No sólo eso, sino que la sola proximidad del evento, ya hace que el mundo de los videojuegos se revolucione, tanto a nivel de ordenadores compatibles, como en lo que se refiere a las consolas, incluso las de nueva generación. Pero mientras todo este revuelo tiene lugar en Los Ángeles, en esta sección tenemos la obligación de ayudar a aquellos que más lo necesitan, respondiendo a vuestras cartas o e-mails.

UNA DE ALIENÍGENAS

Nuestro amigo Erethil, su alias en la red, nos manda un e-mail en el que me pide algo de ayudar para encontrar el parche de "Alien Vs Predator" para poder salvar las partidas, y que no sea el de la edición Gold. Pues bien, puedes encontrar dicho parche, el europeo, si tienes la versión española, en http://www.planetavp.com, dentro del directorio "Main Files". En esta página, además de la actualización que estabas buscando, puedes encontrar muchas otras cosas sobre el mundo de «Alien Vs Predator» que seguro te gustarán, si es que te gusta el juego en cuestión.

En cuanto a tu pregunta de dónde será el próximo Campus Party, aún no sé nada, pero sí que hago llegar esta pregunta a todos los lectores para que si alguien sabe algo de estas reuniones masivas que se lo diga a nuestro amigo, y a todos nosotros, claro.

QUAKE FOREVER

Muchas son las cartas que han llegado a la redacción en la cual abogáis por seguir jugando a «Quake» (el primero), a través de Internet, aunque todos sabemos que es difícil encontrar un servidor dedicado que además ofrezca un buen servicio. Efectivamente, encontrar servidores de Quakeworld es bastante difícil, en España me refiero, y ello es porque parece que ya casi nadie apuesta por este magnífico juego, que tantas y tantas horas de diversión nos ha hecho pasar frente a nuestro ordenador.

Desde aquí quiero hacer una llamada a todos aquellos apasionados de este juego de ID Software para que si sabéis de un servidor que juegos que tenga Quakeworld lo hagais llegar a los lectores de estas páginas de la Zona Arcade, pues seguro que muchos os lo agradecerán, y en particular una servidora que sigue estando enganchada a ese fabuloso programa... y que lo seguirá estando por muchos muchos años.

Y para todos aquellos que nos hicisteis llegar todos esos e-mails, espero que vuestras súplicas sean escuchadas desde esta sección de la revista, y que en breve podáis, o mejor dicho, podamos seguir disfrutando de este juegazo que no podemos dejar ni un momento.

Carrusel deportivo

Como sabéis, Codemasters lanzó un nuevo sistema contra la piratería incrustado en su «Manager de Liga 2001». Pues al parecer, parece que está resultando todo un éxito, a juzgar por los datos recibidos. Es sistema antipiratas lo que hace es irse estropeando a medida que se juega, siempre y cuando sea una copia ilegal del mismo. Esto, que no parece demasiado, por lo visto está teniendo un resultado formidable. Ciertamente, se están tomando medidas para incautar las copias piratas de «Manager de Liga 2001» que están en circulación. Una reciente operación en el Reino Unido descubrió a más de 30 personas que habían adquirido copias piratas quejándose al vendedor que les había facilitado el juego, ya que éste resultaba injugable. Codemasters quiere confirmar absolutamente que las copias legales de «Manager de Liga 2001» no sufren los problemas que, deliberadamente se instigan en una copia ilegal del juego.

De verdad, desde aquí queremos felicitar a Codemasters, a ver si de una vez por todas terminan las fechorías de los piratas de videojuegos.

Acción frenética

La atención de este mes viene enfocada hacia el nuevo add-on de «Half-Life», «Blue Shift», un nuevo episodio de la saga. Estará disponible en las tiendas a partir de Junio de este mismo año, incluirá más de una docena de mapas de deathmach, desarrollados por Gearbox. Esta nueva ampliación traerá nuevos personajes con los que Gordon Freeman podrá interactuar, además de nuevas armas, todo ello con un engine bastante mejorado. Lo bueno que tendrá es que no necesitará el original «Half–Life» para poder jugar con él.

Veremos de qué han sido capaces esta vez los chicos de Gearbox.



SOUL REAVER 2

Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido –Carrusel Deportivo, Acción Frenética...– a la siguiente dirección: ZONA ARCADE, Micromanía, C/ Pedro Teixeira 8, 5ª planta, 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ARCADE.

También podéis mandar un correo electrónico a: ***zonaarcade.micromania@hobbypress.es***



MAX PAYNE



OUTLAW GOLF



RALLY TROPHY



SOLDIER OF FORTUNE 2

En la Boca del Volcán

Para todos aquellos fanáticos de los héroes de Marvel, decirles que Activision está preparando la versión para compatibles de Spiderman, y que saldrá en otoño de este mismo año. Por lo visto, tanto la jugabilidad como el aspecto gráfico van a estar cuidados al máximo, como ya ocurriera con las versiones existentes en el mercado de las consolas. Sólo nos queda esperar a después del verano para comprobar qué es lo que hay de cierto detrás de este lanzamiento.

Los fanáticos seguidores de la serie Star Trek deben estar de enhorabuena, pues ya se ha anunciado que habrá un añadido para «Elite Force».

También para otros fanáticos, pero esta vez de «Duke Nukem», decirles que 3D Realms ha anunciado que en el E3 mostrarán un vídeo de lo que será «Duke Nukem Forever». Lo que no sabemos, al día de escribir estas páginas, es si dicho vídeo contendrá imágenes del juego real. El próximo mes saldremos de dudas.Y más noticias de Activision, que está que se sale. A mediados del mes de Abril anunció que «Tony Hawk's Pro Skater 3» saldrá para, nada más y nada menos, que seis plataformas diferentes. Parece ser que los chicos de Activision no quieren dejar a nadie fuera del pastel de este juego, e imaginamos que también por el éxito cosechado por su antecesor a todos los niveles. Game Boy Advance, Xbox, PS2, PS One, PC y Game Boy Color son las plataformas elegidas.

También se anunció a finales de Abril (de nuevo Activision) que ya se está trabajando en «Soldier of Fortune 2», utilizando para ello en motor mejorado de «Quake III», lo que de por sí constituye una buena alternativa. Además utilizará la tecnología Ghoul II que hará aún más realistas cada uno de los movimientos de los personajes, así como un mayor número de puntos de daño a los mismos, incrementando así la veracidad del juego.GodGames ha presentado nuevas pantallas del ya largamente esperado título «Max Payne». A estas alturas, aún no sabemos si llegará algún día a ver la luz este juego. De todas formas, os las traemos para que veáis la calidad que promete...

Ubi Soft ha anunciado que sacará para PS2 y PC, «Raynman M», el juego de plataformas de más éxito de esta compañía, y del que dicen que estará listo para finales de este mismo año. Además, parece ser que también saldrá una versión para Xbox al año siguiente.

Rage se ha hecho con la licencia para producir juegos sobre la saga «Rocky», aquellas películas épicas que nos permitieron ver al amigo Silvester Stallone pegando mamporros a diestro y siniestro dentro de un cuadrilátero.

Para los nostálgicos de las carreras de los años 60 y 70, decirles que Jowood Productions tiene casi a punto «Rally Trophy», una vuelta al pasado en lo que a carreras de vehículos se refiere, que gustará a los aficionados.

Y aquí acabamos. El próximo mes, más.

Crónicas del Siglo XXI

Empezamos este mes el mundo de las consolas con «Star Wars Super Bombad Racing» para PS2, un título de Lucas Learning que está en pleno proceso de creación. En dicho juego podremos manejar pequeños karts con los personajes de la popular serie de películas de Star Wars.Los chicos de THQ anunciaron en el mes de Abril que desarrollarán para Game Boy Advance. En concreto, «GT Advance Championship Racing» será el nombre del nuevo título para la portátil de Nintendo, y que aseguran que estará listo para principios de Junio.Para todos los seguidores de las consolas de Nintendo, tanto las presentes como las futuras, decirles que el carismático ratoncito de la pantallas, Stuart Little, tendrá su propio juego, gracias al acuerdo firmado entre Sony Pictures y Activision. La verdad, parece que esta compañía no para de trabajar.Un nuevo juego de acción y aventura, llamado Rebirth, está siendo desarrollado por Midax. El juego propone una aventura a través del tiempo entre el año 2000 y 1940, un periodo en el que los jugadores deberán actuar de la manera más correcta con el fin de evitar que el futuro cambie de forma drástica.THQ también está preparando un juego de acción para la primera oleada de títulos que van a presentar para Xbox. Legends, que así se llamará el juego, transportará al jugador a una China futurista en medio de una gran guerra.Para todos los seguidores de «Soul Reaver», decirles que Eidos presentó hace unos días nuevas pantallas de la segunda parte de la saga para PS2, que estará disponible este mismo verano.Y por si esto fuera poco, el aluvión de títulos que se están sacando de la pantalla grande. NewKid Co está preparando una serie de juegos basados en el universo de "ET, El Extraterrestre", y que serán publicados a lo largo de 2000, e incluirá juegos para Game Boy Advance, PSX, Game Boy Color y PS2.Y seguimos dando noticias de Activision, pues recientemente adquirió los derechos de «Bloody Roar 3» para PS2.Parece ser que THQ tampoco se quiere bajar del carro de las novedades, y prueba de ello es el anuncio del desarrollo de su primer shoot'em up, «Red Faction», para PS2.Como era de esperar, Nintendo ha vuelto a retrasar el lanzamiento de su GameCube, hasta Septiembre de este mismo año, nada más y nada menos, aunque eso sí, parece que las fechas de Octubre para EE.UU y primavera de 2000 para Europa se mantienen. Esperaremos, aunque ya estamos ansiosos.Otro que se apunta al carro de PlayStation 2 es «Max Payne», el shoot'em up 3D de 3D Realms.Virgin y Titus también han publicado nuevas pantallas de títulos en los que tienen bastantes esperanzas. Dichos títulos son: «Robocop» para PS2, «Outlaw Golf» y «Test Drive» para Xbox.Acclaim, como otras muchas compañías, no se podía quedar atrás, así que anunció recientemente la secuela de «Dave Mirra Freestyle BMX», la segunda parte, y que saldrá para PS2, GameCube y Xbox.



REBIRTH



TEST DRIVE



ROBOCOP

EL HOMBRE DE LAS SOMBRAS

Nuestra amiga Judith nos escribe una carta desde Madrid donde nos pregunta sobre una posible continuación del genial programa de Acclaim, «Shadowman». Pues, efectivamente, hace unas pocas semanas tuvimos la oportunidad de ver in situ la nueva producción «Shadowman 2», aunque mucho me temo que no vas a estar demasiado conforme. Seguro que muchos, como Judith, os estaréis preguntando porqué no estará contenta por esta noticia. Pues bien, ello se debe a que tendrás que ser la poseedora de una consola PlayStation 2 para poder disfrutar de esta segunda parte, pues nos han asegurado que sólo saldrá para esta plataforma. De todas formas, permaneced atentos a las noticias que se vayan generando durante los meses venideros, pues puede ser que se dé el caso de que al final salga para otras plataformas. Ya veremos.

Hasta aquí ha llegado la reunión de este mes, así que os dejo con los demás apartados, instándoos al mes que viene que vendrá cargado de sorprendentes noticias que se van a dar, a buen seguro, en la feria del videojuego más importante del año, el E3. Que el designio de los dioses os lleven por el sendero de la luz.

Penelope Labelle

BLOCK DE NOTAS

MAESTROS DE LA ACCIÓN FRENÉTICA

1.- «Counter-Strike» 2.-«Unreal Tournament». 3.- «Quake III Arena»

MAESTROS DEL CARRUSEL DEPORTIVO

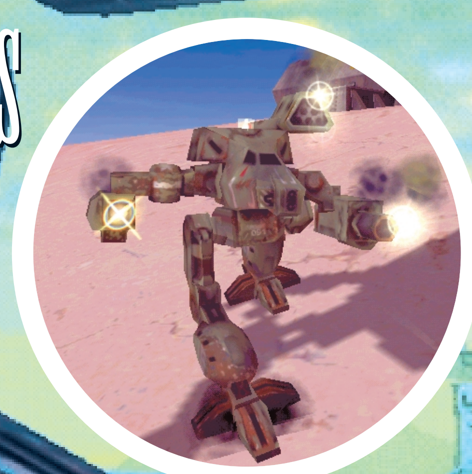
1.- «FIFA 2001». 2.- «Rally Championship» 3.- «Colin McRae 2.0»



MECHWARRIOR 4
Vengeance

La casa Steiner ha invadido tu planeta y ha asesinado a toda tu familia, y lo único que quieres es venganza. Moviliza las tropas que te quedan, ponte a los mandos de tu mech y dales su merecido a las tropas de los Steiner.

La Guerra de los Robots Gigantes







Gracias al cómodo sistema de configuración de botones, el complicado manejo del mech no lo es tanto. Sólo en raras ocasiones tendrás que separar las manos del joystick para usar el teclado

CAMPAÑA

- -Repárate siempre que tengas ocasión, y manda a tus compañeros a repararse también.
- -Cumple los objetivos de la misión y evita las peleas innecesarias.
- -Destruye las unidades de apoyo antes que a los mechs, o estarán aguijoneándote durante todo el combate.
- -Dispara a los camiones y depósitos para dañar a los objetivos cercanos.
- -Diles a tus compañeros lo que tienen que hacer. A veces se quedan parados esperando instrucciones.
- -Usa el Bombast Laser, Artilley Beacon, T-Bolt missile y Long Tom contra las naves de descenso: es fácil darles porque son grandes y no se pueden mover, pero necesitas hacerles daños masivos para destruirlas. Estas armas te serán particularmente útil es en la última misión.
- -Destruye las torres de control de torretas para desactivar las torretas defensivas.
- -No malgastes munición en vehículos, usa armas energéticas, como los Pulse Lasers. Llevar un Small Pulse Laser de complemento a tus armas balísticas es una buena idea si tienes que destruir muchos vehículos.
- -Prueba a jugar las misiones por la noche, a veces son más fáciles.



En el modo campaña empiezas con un único mech y una selección de armas limitadas. Según superes misiones, capturarás nuevos mechs y armas con las que equiparlos. A partir de la Operación 2, podrás dar órdenes a tus compañeros de Lanza. Ellos también mejoran sus habilidades a medida que cumplen misiones, así que hacia el final del juego puedes contar con que se las apañarán bien contra los enemigos más peligrosos

OPERATION 1

Esta misión es básicamente una galería de tiro, porque no hay mechs enemigos. Avanza a toda máquina hasta que veas las antenas parabólicas de comunicación. Para acabar la misión rápido, limítate a destruir las antenas, ignorando todo lo demás.

MISIÓN 2

Tienes que destruir dos convoys, y cada uno va escoltado por un mech Osiris, que constituye la mayor amenaza. Concéntrate en destruir primero al mech que protege cada convoy, luego a los vehículos que lo componen (si es que tu compañero no lo ha hecho ya). Recuerda que puedes pisotear vehículos pequeños.

MISIÓN 3

Cada uno de las tres naves de decenso esta rodeada de tres APU móviles. Destruye prmero a los APUs (están rodeando a cada una de las tres naves de descenso). Utiliza el botón de selección de objetivos para encontrarlos rápidamente. Luego destruye las naves de descenso. Muévete rápido e ignora a las torretas estáticas de la base y a los mechs enemigos, cuya destrucción no es necesaria para completar la misión.

MISIÓN 4

Aquí tienes que hacer lo contrario que en la misión 3, es decir, proteger los APUs de las naves de descenso. Corre a máxima velocidad hacia los enemigos para interceptarlos antes de que se acerquen demasiado. Destruye primero los vehículos, empezando por los camiones con misiles de largo alcance (LRM), y luego los Bulldogs. Una vez neutralizados estos, vuelve a la base para ayudar en la defensa. Elimina a los vehículos que queden y luego traba combate con los mechs. Si pierdes más de un APU fallarás la misión, así que muévete rápido.

OPERACIÓN 2

MISIÓN 1

Escoge a tu compañero y dale el mech más pesado que tengas. Empieza por eliminar los helicópteros con armas energéticas de largo alcance (usa el zoom para apuntar mejor). ►



En el asalto a la base, debes destruir como primer objetivo el control de torretas para silenciar a las torretas Calliope.



Una vez destruidos los tres APUs, puedes alejarte y atacar así a la nave de descenso desde cierta distancia con armas de largo alcance.



Tras destruir a sus escoltas, acércate a menos de cien metros de cada uno de los cargueros para capturarlos.

De camino hacia los puntos de navegación, te las verás con mechs apoyados por algunos vehículos y helicópteros: ordena a tu compañero atacar al mech que os haya salido al paso mientras tú te encargas de sus unidades de apoyo. Cuando hayas acabado con dichas unidades, ayuda a tu compañero a tumbar al mech. También encontrarás vehículos y torretas guardando los puntos de navegación: trata de destruirlos con armas de largo alcance siempre que te sea posible.

Si quieres jugar en MSN Gaming Zone, tendrás que bajarte antes el parche de actualización para la versión española

MISIÓN 2

Recuerda que en el punto de descenso, a tu espalda según comienzas, hay una base de reparaciones. Utilízala para repararte y recargar la munición.
Ve a máxima velocidad hacia el punto de navegación Alpha con los sensores pasivos activados y destruye la base de comunicaciones con armas de largo alcance. Tienes que hacerlo rápido, o pedirá ayuda, y la misión será mucho más difícil (si ocurre eso, reinicia la misión). A continuación, dirígete al punto de navegación Epsilon y prepárate para una dura pelea. Destruye las torretas Calliope con armas de largo alcance e intenta eliminar a los helicópteros antes de trabar combate con los mechs enemigos.
Recuerda también que, una vez te hayan detectado, puedes volver a activar el radar. Lo ideal sería que no lo hiciesen hasta que no hayas destruido al menos una torre Calliope.

MISIÓN 3

Dirígete hacia el convoy que tienes que escoltar, eliminando a los mechs y vehículos que encuentres a tu paso. Luego, cuando estés escoltando al convoy, intenta interceptar a los atacantes antes de que se acerquen. Una vez que el convoy haya cruzado el puente, destrúye el puente con todo lo que te quede en tu arsenal.

MISIÓN 4

Trata de destruir los primeros vehículos y las torretas antes de que los primeros mechs entren en tu alcance visual (usa armas de largo alcance y no podrán responder a tus disparos). A continuación, tu primer objetivo debe ser la torre de control de torretas, cuya destrucción hace que las torretas defensivas Calliope queden desactivadas y que los técnicos corran a capturar la base. Ayuda a tus compañeros a eliminar los mechs defensores. Luego repárate, y manda a tus compañeros a reparar. Mientras se reparan, ve al sur en misión solitaria para eliminar unos vehículos con lanzacohetes de largo alcance que se aproximan. Luego reúnete con tus compañeros en la base para destruir a los mechs que se aproximan. Las torretas Calliope, si no las destruiste, te ayudarán en la defensa.



OPERACION 3

MISIÓN 1

Una simple misión de destrucción sin más complicaciones. Usa tu mejor mech y ve a los distintos puntos de navegación, destruyendo a los mechs que encuentres.

MISIÓN 2

Corre en dirección al convoy y destruye los aviones Nightshade sin detenerte. Liquida a la escolta de mechs y bulldogs y la misión estará finalmente completada. No destruyas al vehículo de transporte.

MISIÓN 3

Dirígete a la nave de descenso por la ruta más corta: primero al este-noreste, hasta que divises a un solitario mech enemigo en el radar. Destrúyelo o esquívalo, y ve al norte-noreste. Pronto detectarás a la nave de descenso y a sus defensas, situadas tras una colina (una aglomeración de puntos rojos en el radar). Corre a eliminar los tres APU móviles que rodean a la nave, al igual que hiciste en la misión 3 de la Operación 1. Manténte en carrera para dificultar la puntería de las fuerzas de defensa. Una vez eliminado los APUs, tendrás que destruir la nave de descenso. Si tienes armas de largo alcance, deja que tu compañero distraiga a los enemigos, y tú aléjate a la carrera para disparar desde lejos a la nave de descenso. Hay un Mauler defendiendo la nave que puede pulverizarte si te quedas por allí.

OPERACIÓN 4

MISIÓN 1

Una nueva misión de destrucción. Repárate en la base móvil de campo cuando estés dañado, haciendo esto no deberías tener muchos problemas. Cuando ya no queden enemigos, tienes que ir al punto de navegación Epsilon.

MISIÓN 2

El enemigo atacará en Alpha y Beta. Manda a tus com-



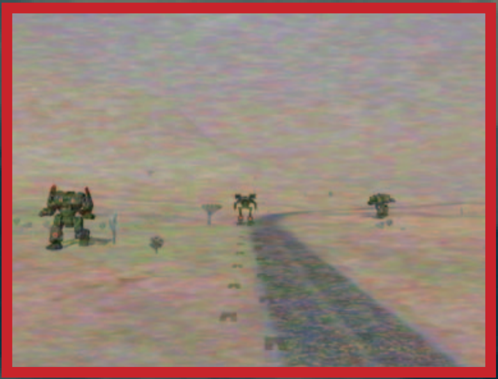
Disparar a las unidades de apoyo sólo con armas balísticas suele ser un desperdicio de munición. Usa armas energéticas.



Es mejor atacar a los mechs de asalto con la ayuda de tus compañeros, ya que derretir su armadura requiere fuego concentrado.



Un mech en pleno salto suele ser un blanco más difícil que uno en el suelo, así que plantéate la posibilidad de saltar y disparar desde el aire.



Usa la vista trasera si quieres echar un vistazo, y comprobar así que tus compañeros te están siguiendo.

pañeros por delante hacia Alpha (irán más rápido que formando en torno a ti). Camino a Alpha, derriba los helicópteros que encuentres sin detenerte. Elimina a los mechs que encuentres con rapidez y repite la operación con el punto Beta. Si te ves apurado, hay una plataforma de reparación en Beta que puedes usar.

MISIÓN 3

Una simple misión de destrucción en el agua. Usa armas energéticas, ya que el agua te ayuda a disipar el calor. Concentra tu fuego y el de tus compañeros en un mech cada vez. En el agua los mechs se mueven con más lentitud, así que las armas de largo alcance jugarán un papel importante. Ten cuidado con el uso de misiles, porque podrías destruir a los cargueros por error. Acércate a 100 metros de ellos para capturarlos una vez que acabes con la escolta.

MISIÓN 4

Ve de punto de navegación en punto de navegación, según te los vayan indicando, y extermina a la oposición. Puedes usar los tanques de combustible para crear explosiones, pero cuida de no estar dentro de su alcance cuando lo hagan. Hay mucha niebla y edificios obstaculizando la visión, así que opta por armas de medio/largo alcance.

MISIÓN 5

Ve al punto de navegación Zeta y destruye la torre de control y la estación de radar. Destruye al Uziel que guarda la zona, repárate si te hace falta, y luego ve al punto de navegación Alpha. Destruye a los defensores del convoy, captúralo, y luego acompáñalo con tus compañeros. Tan pronto como se aproxime el primer mech (un Vulture), manda a tus compañeros a por él, pero tú no te separes del convoy, porque pronto llegarán más.
Acaba la misión eliminando a los últimos mechs que se aproximen.

MISIÓN 6

Elimina los primeros helicópteros y mechs que te encuentres, y ve hasta el punto de navegación Delta, donde te reúnes con los refuerzos. Ve por el perímetro del mapa y elimina al resto de los mechs defensores. Luego repárate, y procede a destruir las torres de defensa de los barracones de prisioneros. Repárate antes de destruir las torres del último barracón, porque llegará un Mad Cat acompañado de tres Vultures. Concéntrate en liquidar primero al Mad Cat, pero evita un enfrentamiento directo, porque su potencia de fuego es muy alta. Si te dañan demasiado, ve a repararte mientras tus compañeros se ocupan de distraer al enemigo. La misión finaliza cuando hayas exterminado a toda la oposición.



DISEÑO DE MECHS

-Cuando diseñes tus mechs, intenta agrupar armas iguales. Así, cuando dispares, el daño se concentra en un solo punto, y tienes más posibilidades de conseguir daños críticos. Además, es mejor aprovechar cuando tienes un buen blanco para descargar toda la potencia de fuego que puedas.

-Incluye al menos un arma energética, por si acaso te quedas sin munición en las armas balísticas. Siempre será mejor que nada.

-No hace falta que pongas munición extra en tus armas si vas a meterte en una partida multijugador. Lo más probable es que mueras y seas resucitado con un mech nuevo antes de que se te agote la munición.

-Si tienes espacio de sobra, intenta dejar vacíos los brazos. Así puedes quitarles puntos de armadura y ponerlos en el torso.

-Puedes permitirte una baja resistencia al calor si no planeas usar todas tus armas a la vez, por ejemplo disparando unas mientras se recargan otras. En general, lo ideal es que la barra de resistencia al calor sea verde, pero sólo por un punto.

-Si pones armas de recarga lenta en una agupación, como el PPC o el Gauss Rifle, acompáñala con otra agrupación de armas de disparo rápido. Así siempre tienes algo que disparar mientras se recargan las armas lentas.

-Las armas de Clan son mejores que las de Inner Sphere.

-Conseguir "lock on" es dificultoso, haz que te merezca la pena el esfuerzo: nunca pongas un único LRM5, ve a por los LRM 10, 15 o 20.

-Cuando estés rellenando huecos del inventario de tu mech, olvídate de los machine gun arrays y los small lasers. Invierte mejor en heat sinks o armadura.

-Las únicas armas balísticas (amarillas) que valen la pena son los Gauss Rifles y el LBX Autocannon 20. Los mejores cohetes son los LRM y los SSRM. Hay que tener todas estas cosas muy en cuenta a la hora de decidir el equipo que te llevaras.

La voz que le han puesto en la versión española a Casey es uno de los principales argumentos para dejar a este piloto en casa

OPERACIÓN 5

MISIÓN 1

Avanza por el pantano destruyendo metódicamente a cuanto enemigo se te ponga por delante. Una vez alcances la base, elimina los bombarderos antes de que despeguen. Puedes usar los tanques de combustible para facilitarte la labor. Mientras haces esto, ordena a tus compañeros que ataquen a los mechs de la zona para tenerlos distraidos, luego corre a ayudarlos. Si un bombardero consigue despegar, pide a un compañero que lo derribe, seguramente su puntería será mejor que la tuya.

MISIÓN 2

Esta es una misión solitaria. Ve por los puntos de navegación Alpha, Beta, Delta y Gamma destruyendo las patrullas



Aunque no estés apuntando directamente al enemigo, si conservas el "lock on" del disparo anterior, puedes disparar de nuevo tus misiles y acertar.



En el desierto las armas balísticas son ideales, porque generan poco calor. Equípate en consecuencia.



Incluso si el enemigo está a distancia media, la funcion de zoom puede ayudarte a conseguir tiros precisos.



Los amplificadores de luz son de gran ayuda en las misiones nocturnas, pero no se pueden utlizar en combinación con la vista zoom.

de hovercrafts. Puedes destruirlos fácilmente con armas de largo alcance si te situas en lo alto de una colina. Antes de destruir al último hovercraft, repara a tu mech (la base móvil está escondida en el centro del triangulo formado por los puntos de navegación A, D y B que ves marcados en el radar), porque tendrás que librar un duelo sorpresa con un Nova Cat para acabar la misión. No esperes refuerzos.

MISIÓN 3

Usa las estrategias de siempre: destruye los vehículos y unidades aereas de apoyo mientras tus compañeros atacan a lo mechs, luego corre a ayudarlos. En el punto de navegación Beta tendrás que hundir unas patrulleras, y luego a unos destructores armados con misiles de largo alcance. Métete en el agua y manténte en movimiento para dificultar su puntería (corre hacia ellos). El agua te ayudará a disipar el calor, así que puedes disparar con libertad.

OPERACIÓN 6

MISIÓN 1

Esta es una batalla de entorno urbano, donde las armas de alcance corto y medio son ideales. Acuérdate de que puedes usar los edificos para cubrirte (agachándote si hace falta). Simplemente ve por los puntos de navegación Alpha, Beta, Gamma, Delta y Epsilon destruyendo a los enemigos que encuentres. Asegurate de correr a tumbar personalmente las torretas móviles mientras tus compañeros traban batalla con los mechs.

MISIÓN 2

La ciudad está llena de mechs, y tú tienes que encontrar el punto de navegación donde se producirá la evacuación, que es aleatorio. Lo que tienes que hacer es atraer a los mechs para alejarlos de los puntos de navegación. Luego ve de punto de navegación en punto de navegación, hasta que el helicóptero de transporte anuncie que va para allá. Si los mechs se acercan a la zona de evacuación, atrae nuevamente su atención (dispararles es la mejor manera) y aléjalos de allí.

MISIÓN 3

En el punto de navegación Gamma está la base de comunicaciones, que es lo primero que debes destruir tras acabar con sus defensores. También hay una base de reparaciones. Desde allí ve a Beta, y destruye el generador mientras tus compañeros distraen al enemigo, dejándote el camino libre.

Cuando hayáis acabado con la oposición, reparáte y dirígete a Alpha. Haz que tus compañeros ataquen a los mechs mientras tú destruyes las torretas, luego únete a ellos para acabar con los mechs enemigos y completar la misión.

COMBATE

-Usos de los jump jets:
Al enemigo le cuesta acertarte mientras estás en el aire. Para ti también es difícil apuntar durante un salto, así que aprovecha cuando tus armas estén recargándose para saltar.
Corre hacia el enemigo y dispara todas tus armas a la vez justo antes de saltar y pasarle por encima. Para cuando se dé la vuelta, tú ya deberías estar muy lejos.
Súbete a un edificio o colina y dispara armas de largo alcance desde allí.
Salta desde detrás de una colina, dispara, y espera a que se recarguen tus armas antes de volver a saltar.

-Métete en el agua para disipar el exceso de calor rápidamente.

-Usa los edificios para cubrirte. Espera a que el enemigo se asome y dispárale, o corre en círculos alrededor del edificio para que te persiga mientras tus compañeros le atacan.

-Apunta a las piernas o la cabeza para eliminar rápidamente a un enemigo. También puedes probar a apuntar a zonas ya dañadas para conseguir daños críticos. En general, ve a por las zonas negras de la armadura.

-Usa el lanzallamas para sobrecalentar a mechs que abusen de las armas energéticas.

-Para acercarte a un mech con misiles de largo alcance, aprovecha el terreno: los edificios y las colinas hacen complicado conseguir un "lock on". Desactivar el radar también ayuda.

-Fíjate en los números que hay junto a tu punto de mira. Si se ilumina alguno, significa que el blanco está dentro del alcance de ese grupo de armas. Si disparas antes de que se ilumine, perderas munición.

-No pares de moverte, así es más difícil darte. La única excepción es cuando estás usando cohetes de largo alcance y el enemigo no puede alcanzarte: ahí es mejor asegurarse el tiro

-Cuando uses misiles no dirigidos, aprovecha cuando el enemigo se detenga para cambiar de dirección y dispárale.

-Vale la pena sobrecalentarse si con eso consigues tumbar al enemigo. Los disparos por la espalda tienen más posibilidades de conseguirlo.

-Si te anuncian una desconexión inminente, deja de disparar. A veces se consigue que la desconexión se cancele.

-Si usas armas de corto alcance, apaga el radar y usa lo sensores pasivos. Así podrás acercarte más sin que te detecten. Actívalo otra vez cuando te empiecen a disparar. También puedes apagar el radar si usas el Gauss Rifle, y apuntar a ojo. Así te aseguras que el primer tiro lo darás tú, y a veces el enemigo tarda en reconocer desde donde le están disparando.



-Apártate de un mech después de destruirlo. La explosión resultante te daña y sobrecalienta si te pilla cerca. Usa el botón que activa la marcha atrás para retroceder.

-Usa la armadura reactiva en climas áridos, donde se prefieren las armas balísticas, y la armadura deflectiva en los climas nevados, donde se prefieren las armas energéticas.

-Es mejor que todos los miembros del equipo concentren su fuego en un blanco, de esta manera destruimos antes los mechs enemigos y hacemos que pierdan potencia de fuego.



Un mech ligero puede hacer frente a otro pesado si se mueve con agilidad a su alrededor y le dispara a las piernas.



Cuando en una misión hay plataformas móviles de reparación, eso es señal de que la misión va a resultar bastante difícil.



Al recibir un impacto en cabina, toda la interfaz electrónica fluctúa con interferencias, como si estuviese a punto de estropearse.



No uses tus misiles cuando te enfrentes a las patrulleras, mejor resérvalos para los destructores, que son más resistentes.



Corre en línea recta hacia los destructores para impedir que te alcancen con sus cohetes de larga distancia.



Después de acabar con las patrulleras y los destructores, sólo te quedará escoltar a los barcos civiles hasta alta mar.

A continuación tendrás que elegir si jugarás la misión 4 o la 5, lo cual afectará al final del juego.

MISIÓN 4

Prepárate para una lucha a corta distancia nada más empezar. Luego ve al norte y elimina primero a los Bulldogs mientras tus compañeros atacan a los mechs. Haz que se concentren en uno cada vez, y ayúdales cuando acabes con los Bulldogs. Luego ve al oeste y traba combate con la siguiente caravana, repitiendo la táctica de antes. Luego liquida a los bombarderos que sobrevuelan la ciudad.
Tendrás que ir a Beta para reunirte con la ambulancia y escoltarla (ten cuidado no vayas a pisarla por error). Aprovecha para ir a repararte. Pronto verás a tres Mad Cats MK2 que se aproximan. Divide a tu equipo para interceptar a dos de ellos, mientras tú corres a enfrentarte al tercero. La clave está en que no te enfrentes nunca a dos Mad Cats simultáneamente. Cuando acabes con el tuyo, ve a ayudar a los miembros de tu equipo.

Este es uno de esos juegos donde el uso de un joystick es altamente recomendable. Y si tiene Force Feedback, mucho mejor

MISIÓN 5

La misión comienza con una gran batalla. Ocúpate tú de los Loki y ordena a tus compañeros que ataquen al Mad Cat. Luego dirígete a los puntos de navegación, empezando por Alpha, para registrar los bunkers (tienes que disparar a las puertas). Elimina las torres Calliope con armas de larga distancia, o bien acércate procurándote la cobertura de los edificios. De camino te asaltará un Mad Cat MK2 acompañado de otros Mad Cat. Deja al MK2 para el final. En el punto de navegación Gamma te las verás con un Daishi. Lanza a tus compañeros a por él y préstales apoyo sin arriesgarte demasiado.

OPERACIÓN 7

FINALIZAR JUEGO

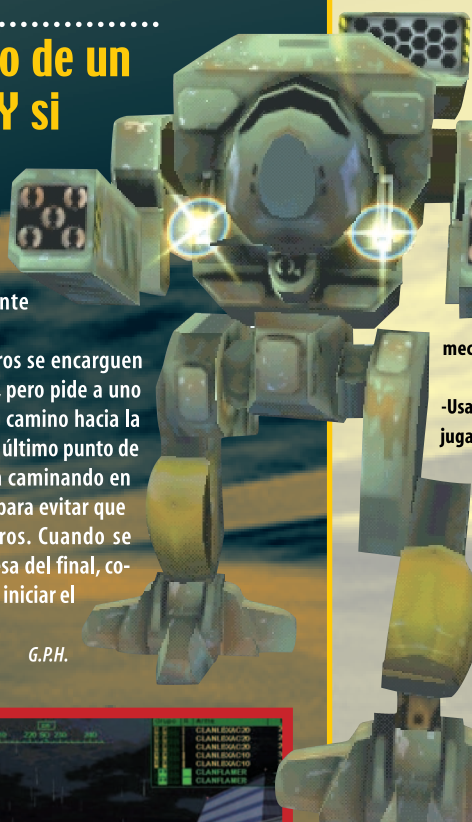
Recuerda que es la última misión, así que no importa si alguno de tus compañeros pierde su mech (ya no habrá necesidad de reponerlo, como en ocasiones anteriores). Procura, como siempre, concentrar el fuego de todo el equipo en un único mech cada vez. Ve directo al punto de navegación Alpha. Elimina rápidamente a los mechs que te salen al encuentro, y destruye el generador que hay en Beta. Si has sido rápido, las torretas Calliope no habrán tenido tiempo suficiente para activarse.
Deja que tus compañeros se encarguen de los mechs restantes, pero pide a uno que te acompañe en tu camino hacia la nave de descenso, en el último punto de navegación. Destrúyela caminando en círculos a su alrededor para evitar que te alcancen sus disparos. Cuando se anuncie el duelo sorpresa del final, corre a repararte antes de iniciar el combate.

G.P.H.

MULTIJUGADOR

-En las partidas por equipos, evita pelear junto al punto de resurrección ("respawn") del enemigo.

-En el modo "Attrition" hay una bonificación si el mech que asesta el golpe final es más ligero que el mech destruido. Deja que tus compañeros ligeros rematen a los mechs pesados. Además, si un oponente está tan dañado que ya no puede disparar, es mejor no rematarlo: es mejor que el equipo contrario tenga un mech inútil que anotarte los puntos. Y si opta por autodestruirse para conseguir un mech nuevo, le restará puntos a su equipo.



-En el modo "capturar la bandera", al menos un miembro del equipo debería llevar un Osiris, ya que su velocidad le permite capturar la bandera y llevarla a la base con facilidad. Los demás miembros del equipo deberían ejercer funciones de apoyo al Osiris, y no intentar capturar la bandera cada uno por su cuenta. Recuerda también que pierdes la bandera si tu mech se desactiva por sobrecalentamiento.

-Usa la Narc Beacon sólo en las partidas multijugador, donde tus compañeros equipados con LRMs puedan beneficiarse de ella. Avísales de que la llevas y coordínate con ellos para sacarle partido.

-El juego en equipo mejora mucho si se utilizan programas de transmisión de voz. Los exploradores, equipados con dispositivos ECM y con el radar apagado, pueden alertar así con mayor rapidez al resto del equipo de la presencia de enemigos, o avisar de la utilización de sus Narc Beacons.

-En el modo "King of the Hill", jugado en solitario, es mejor pasar desapercibido. Dispara únicamente a los jugadores que vayan por delante de ti en la puntuación.

-En las partidas "Free For All", prueba a equiparte con explosivos de autodestrucción y a ponerle una pintura llamativa a tu mech. Si consigues que tus oponentes te identifiquen como "el loco kamikaze", pronto preferirán rehuir el combate contigo.



Un diseño inteligente de tus mechs es el primer paso hacia la victoria. Equípate con lo mejor que tengas.



En las misiones nocturnas, el combate a corta distancia es lo más habitual, ya que desde lejos es más difícil predecir el movimiento del mech.

Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual:
Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 MADRID, resaltando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos un e-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

Las Nuevas Amenazas

Has de saber que si has entrado en esta página acabas de sumergirte inesperadamente en un mundo nuevo, lleno de extrañas criaturas y de recompensas magníficas. Creías que estabas pasando una simple página de papel, pero lo que has hecho es atravesar un umbral mágico a otros mundos.



WIZARDRY 8

Y este umbral te ha llevado a la reunión periódica que mantienen los Maníacos del Calabozo, que a la vez nos sirve de reposo de la multitud de aventuras que nuestra sed de bien, conocimiento y, por qué no reconocerlo, riquezas, nos conduce a vivir constantemente a lo largo de todos los mundos.

Porque has de saber que, mientras tranquilamente charlamos aquí, en otros mundos crecen las amenazas. Así ocurre en Gael Serran, donde el poder oscuro de Lord Cet se extiende imperceptiblemente bajo la superficie hollada por sus habitantes, poder al que sólo nuestro arrojo puede llegar a poner algún obstáculo; el juego es «Wizards and Warriors». Zak, por su parte, en «Evil Islands», se verá sometido a extrañas y variadas pruebas a lo largo de tres islas, antes de llegar a conocer su identidad y destino, que seguro que está muy relacionado con el de las tierras que recorre.

HACE DIEZ AÑOS...

Dedicábamos un espacio a describir los problemas de lógica que aparecen en los JDRs, a los que nos atrevíamos a clasificar en dos grupos bien diferenciados: de adivinanza o de secuencia de movimientos.

Gran parte de los problemas más complicados de «Elvira» quedaban resueltos: cómo encontrar los ingredientes más raros; el paradero de las seis llaves del cofre de Emelda, o la forma de encender el cañón de la torre.

Los maníacos centraban sus intervenciones en aclarar lo que era un JDR frente a otros tipos de juegos, y en tratar de identificar los entonces disponibles en España.

También un extraño mal acecha a Enroth en «Might and Magic VIII», aunque en este caso se debe al descuido de un ser poderoso, al que no obstante será difícil hacer ver su error y, más aún, que éste le importe. «Baldur's Gate II» supone la vuelta al mundo de intrigas cortesanas en que se ha transformado la Costa de la Espada y su capital.

Finalmente, hay que referirse a los nuevos sucesos de las Tierras del Norte, donde las tribus nómadas se están aliando, lideradas por un ser de ultratumba, para revelarse contra el poder urbano de las Diez Ciudades. ¿Quién está detrás de tan inquietante suceso? Lo sabremos en «Heart of Winter», la expansión de «Icewind Dale», y que precisa de este juego para funcionar. Por desgracia (o suerte), no acaban aquí los problemas. Mientras estas aventuras se resuelven, en otros lugares del vasto universo se gestan otras de dimensiones aún más formidables, y que tendremos oportunidad de conocer en «Wizardry 8», «Arx», «Dark Age of Camelot», «Arcanum», «Neverwinter Nights», «Summoner», «Pool of Radiance», «Dungeon Siege» o «Morrowind». Dicho todo esto, más vale mantener la cabeza fría en las intervenciones de los colegas, que ahora empiezan.



CalabozoLISTA

Siguen los cambios en nuestra lista. Tras su sorprendente zambullida de hace un mes, «Baldur's Gate II» vuelve a escalar hasta la primera posición, adelantando a todos sus rivales. Y, en particular, relegando a un nada desdeñable segundo puesto a su antecesor, «Wizards & Warriors». Consecuentemente, también desciende un puesto el segundo del mes pasado, aunque con menos dolor, ya que lo hace para dejarle sitio a su secuela; nos referimos claro a «Baldur´s Gate». Y completan la lista dos de los capítulos de «Might and Magic», de los tres que andan activos. Curiosamente, es el más reciente de ellos el que se queda fuera. Pues nada, que seguimos en plena discontinuidad, y que a ver quién se atreve a hacer previsiones para los próximos meses. La lucha está entre «Wizards and Warriors» y «Baldur's Gate II», aunque «Evil Islands» podría dar la sorpresa.

Lista de clasificación PARCIAL

1.-	Baldur's Gate II
2.-	Wizards and Warriors
3.-	Baldur's Gate
4.-	Might & Magic VI: Mandate of Heaven
5.-	Might & Magic VII: For Blood and Honor

OTROS MANÍACOS

Paco Barea, de Vic (Barcelona) abre el turno refiriéndose a «Might and Magic VII: For blood and honour». Ya se habló en pasadas reuniones de que para promocionar de clase a los personajes hay que cumplir determinadas misiones. En concreto, para que el mago pueda promocionar es necesario que reconstruya un golem a partir de sus piezas, dispersas por Erathia. Así se lo explican en la escuela de hechicería del desierto de Braccada.

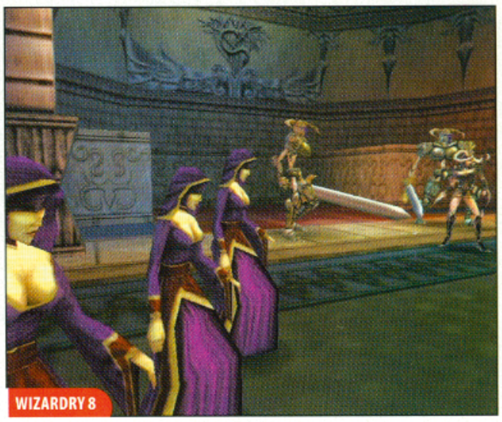
Las seis piezas en cuestión son los dos brazos, las dos piernas, la cabeza y el tronco. Existe asimismo una cabeza defectuosa que podremos hallar, pero que haría que el golem funcionara mal. Pues bien, a Paco le falta un brazo que intuye debería hallar en Deyja, así como la cabeza correcta, habiendo encontrado la abollada en el cofre cercano a la zona de transportadores del desierto. Obvia-



DARK AGE OF CAMELOT



DARK AGE OF CAMELOT



WIZARDRY 8

mente, su pregunta se refiere al paradero concreto de las piezas que no tiene. En fin, aunque no es fácil describir con precisión su ubicación, lo intentaré hacer lo mejor posible. El brazo que te falta está en un cofre, situado sobre una montaña en las proximidades de la entrada al Salón del Averno. Respecto a la cabeza correcta, su paradero es también el desierto de Braccada, y de nuevo una colina, en este caso la que preside sobre los establos del área. Espero que con esto tengas suficiente indicación y tu mago pueda obtener la merecida promoción.



Interviene ahora Rafael Ramos, que no está de acuerdo con la crítica que hicimos sobre «Wizards and Warriors». Decíamos entonces que el juego es magnífico, pero que tiene algunos defectos, como que no había acceso directo al automapa o que había que esperar a que el equipo muriera para poder recargar el juego a un punto anterior. Respecto a lo primero, Rafa afirma que sí que hay acceso directo desde el interfaz, aunque no vía teclado; y en cuanto a lo segundo, señala que no es necesario esperar, pues basta dar a la tecla de salir para reaparecer en la ciudad y poder recargar la partida que queramos. Coincide de todas formas Rafael en que los tiempos de carga son demasiado largos. Pues nada, muchas gracias por las puntualizaciones, aunque seguimos pensando que este juego tiene algunos defectos absurdos que dificultan un poco su "jugabilidad". Pregunta Rafa, por último, si ocurre algo si no se mata a Raskalion, el minero Stout renegado. Hombre, pues pasar, si te refieres a algo malo, no pasa nada. Pero pierdes la única oportunidad que vas a tener en el juego de contar con un asesino en tu grupo.

Se acabó. Y tan fácil como ha sido entrar en nuestra reunión es salir de ella. Basta pasar la página y traspasaréis el umbral de salida de este mágico entorno… y sólo para llegar a otros lugares maravillosos, de los que abundan por estas páginas. El próximo mes, más.

Ferhergón

Sobre la película Dragones y Mazmorras

Un breve comentario sobre esta película que está en los cines, y a la que parece inevitable referirse, aunque sea mínimamente, en nuestra reunión. Simplemente su título la hace acreedora de tal privilegio, ¿no creéis? Sólo quiero deciros que, aunque evidentemente no es la película de mi vida, me lo pasé bien en el cine. El argumento es simple, bastante más que el de muchos juegos; los personajes son menos profundos que un charco, y desde luego hay NPCs más elaborados en algunos JDRs. Con lo que disfruté fue con la imaginación desplegada en el diseño de los escenarios y, sobre todo, con los "obstáculos" concretos que encuentra el grupo de aventureros en su camino. En particular, disfruté especialmente con la escena del laberinto. Si la veis, seguro que os inspira una sensación de "déjà vu".



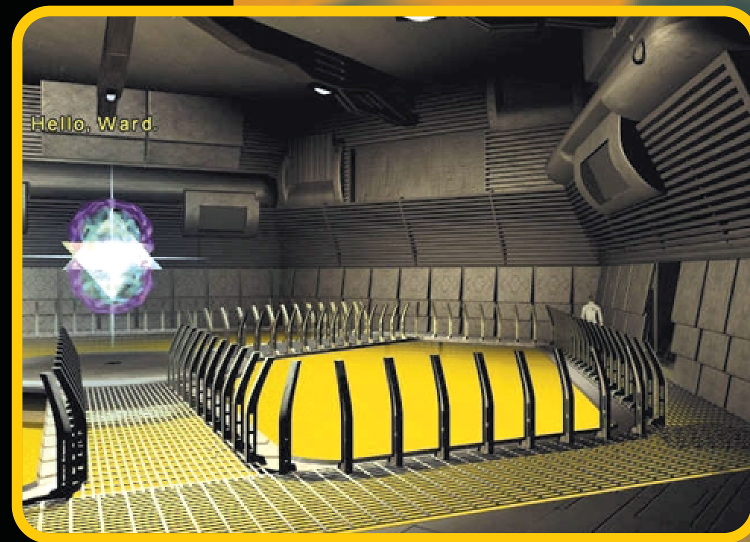
SUMMONER

La importancia de los enigmas en los JDRs

Desde siempre, o al menos en los casi 11 años de vida de esta sección, vengo diciendo que uno de los aspectos fundamentales, de los ingredientes indispensables de un JDR, lo constituyen los enigmas que el jugador encuentra al avanzar en el desarrollo de la aventura. Esto puede parecerle a alguien un axioma, esto es, una premisa sobre la que no hace falta o no se puede dar una demostración. No obstante, algunos de los últimos JDRs aparecidos confirman esta hipótesis. Me estoy refiriendo, por supuesto, al filón que ha encontrado Bioware con su Infinity Engine, filón que, a mi modo de ver, corren el riesgo de agotar por explotación incontrolada.

Como bien sabéis, utilizan este sistema juegos como «Baldur's Gate» y su secuela, «Tales of the Sword Coast», «Planescape», «Icewind Dale», y, desde hace poco, la continuación de «Icewind Dale», «Heart of Winter». La idea de Bioware es clara: una vez diseñado un motor como el Infinity Engine, que, en mi opinión, es el mejor hasta el momento para JDRs por razones que muchas veces he expresado, lo único que hace falta es crear historias y escenarios para alimentarlo, e ir haciendo nuevos juegos. Pues bien, aquí es donde creo que cometen un error. No basta con una historia ni con más monstruos y escenarios, hay que añadir enigmas (y no digo nuevos, porque hasta ahora no se puede decir que hayan incluido alguno). Incluso desde el mismo «Baldur's Gate», la única pega que se le encontraba a la aventura era eso, que le faltaba algún enigma. Este problema se ha ido recrudeciendo con cada título. Y esto es así porque sin enigmas los juegos se hacen monótonos. Uno ya sabe en que consiste un JDR de Bioware: llegas a un área de juego nueva, la exploras con el ladrón en sombras, localizas los enemigos y a limpiarla, con mayor o menor dificultad. Después de eso, o antes, hablas con los NPCs que haya, y a la siguiente zona. El único reto es saber si podrás acabar con los monstruos que te impiden el acceso a zonas importantes; de los otros puedes "pasar". Ni siquiera las pequeñas novedades incluidas en «Baldur´s Gate II» anulan la sensación de monotonía descrita. No digamos ya si hablamos de «Heart of Winter». Y eso es, simplemente, porque no hay nada que detenga el avance de la aventura, que pasa a ser casi automático, por muchas vueltas que dé el argumento. Por esto es necesario que se introduzcan enigmas. Desde luego, el Infinity Engine está preparado para soportar todo tipo de enigmas, tanto de palancas, de diálogo, de adivinanzas, de hechizos, de objetos… lo que quieran. Creo que los diseñadores de Bioware han demostrado una gran riqueza imaginativa como para tener problemas al añadir este ingrediente en sus diseños. Estoy seguro de que su creatividad va mucho más allá de multiplicar por tres los monstruos que atacan en cada nuevo juego.





The Ward
Guerras Alienígenas



Desde el mismo momento en que detectaron aquellos extraños movimientos sísmicos en la Luna, la tripulación del Apollo XIX sabía que aquella misión no iba a ser una exploración de rutina. No se equivocaron. Mientras realizaban los habituales análisis de la superficie, una nave extraterrestre emergió de un cráter y desintegró a todos los astronautas. David Walker fue el único que salvó la vida. Cuando despertó, se halló en un extraño laboratorio de una base alienígena en la Luna. Bonita forma de comenzar el día...



El biocontenedor se introduce en la estructura molecular de Walker. ¡Ha funcionado! Podemos seguir adelante con la aventura.



David Walker despierta en mitad de una tormenta de nieve. Pero, ¿todo ha sido un sueño, o se trata de una abducción en toda regla?



David Walker es un astronauta que participa en una misión lunar como miembro de la tripulación del Apollo XIX.

Dicen que el mayor "shock" psicológico que puede sufrir una persona, es descubrir que "no estamos solos", en el sentido universal del término. El astronauta David Walker lo había experimentado de la forma más brutal posible: sus compañeros habían sido asesinados por los aliens, y él estaba preso en un recinto extraterrestre con un extraño collar que le impedía abandonar la sala donde se encontraba: en el momento en que cruzaba la puerta de salida, un insoportable pitido amenazaba con hacerle explotar los tímpanos.

Pero eso no era todo. Ni mucho menos. Tras dedicar unos minutos a calmarse y analizar la situación, Walker descubrió que estaba rodeado de cadáveres: humanos desconocidos utilizados en inimaginables experimentos, y extraterrestres de cabeza abombada y piel gris esparcidos por el suelo. Los cristales rotos y las paredes humeantes certificaban que, minutos antes de despertar, había tenido lugar una feroz batalla. ¿Qué podía significar todo aquello? ¿Quién había matado a los aliens del pasillo? ¿Y quién era el humano horriblemente mutilado que yacía en la cama contigua? ¿Por qué razón era él el único superviviente? Demasiadas preguntas y ni una sola respuesta. David Walker debía ir paso a paso, analizando cada una de las pistas que surgiesen a su encuentro. Su supervivencia y, como más tarde descubriría, la de todo el Universo, dependía de ello.

***NOTA:** Puesto que el juego no ha sido traducido, algunos términos o nombres de objetos que se citan en esta solución se han mantenido deliberadamente en inglés o se han traducido literalmente, para facilitar así su perfecta localización.*

EL LABORATORIO EXTRATERRESTRE

El astronauta examinó la prisión virtual en la que se encontraba. El término virtual se aplicaba no a la inexistencia de la sala, sino a la forma en la que era mantenido encerrado en aquella especie de morgue. La puerta de salida estaba abierta pero, cuando la cruzaba, el collar metálico que le había sido implantado en el cuello comenzaba a pitar de forma insoportable, obligándolo a retroceder. Pese a ello, con un esfuerzo sobrehumano, consiguió salir al pasillo y recuperar una pistola y una tarjeta de identificación.

En la prisión encontró un destornillador en una caja, y otra tarjeta de identificación en el bolsillo del alien muerto, que extrajo con ayuda del mencionado destornillador. En esta ocasión, se trataba de una tarjeta médica, que le permitiría acceder al laboratorio.

También le llamó la atención una extraña esfera que flotaba cerca del techo, así como una pantalla táctil situada en la pared, cuyas órdenes estaban escritas en un extraño lenguaje. De momento, prefirió ignorar ambos prodigios tecnológicos. No obstante, utilizó la primera tarjeta en los controles rojos de la pared de la izquierda, para que se iluminase una luz verde, que anunciaba la momentánea desactivación del collar. Ya podía deambular libremente por la base alien...

En el pasillo externo encontró otro alien empotrado contra la pared, del que recogió un extraño anillo azul oscuro. El primer extraterrestre también llevaba uno, pero no podía extraerlo del dedo, así que decidió abrir la primera puerta del pasillo con una de las tarjetas, para penetrar en una futurista sala de cirujía. Introdujo la tarjeta correcta en el sensor situado junto a la puerta, y así pudo acceder a los controles laterales, que dominaban el robot de cirujía situado en una de las camas. La consola disponía de seis botones. El astronauta activó los pulsadores 1, 3 y 6, de izquierda a derecha, y así consiguió que el robot revelase las cuchillas que utilizaba en las operaciones, a modo de escalpelo. David Walker recogió una de ellas, y la usó para extraer el anillo cyan del alien que había en el pasillo. No se olvidó de explorar el compartimento de la sala de cirujía, pues contenía las muestras de sangre números 1, 2 y 3, que podrían serle útiles más adelante. A continuación atravesó la puerta del centro, y llegó hasta el laboratorio. Encontró un extraño microscopio en donde un campo de fuerza rodeaba una nueva muestra de sangre; una extraña materia pulsante en una mesa central; y una consola de signos incomprensibles que mostraba como los aliens espiaban la Tierra.

> Un extraño collar le impedía abandonar la sala donde se encontraba: en el momento en que cruzaba la puerta de salida, un insoportable pitido amenazaba con hacerle explotar los tímpanos

***NOTA:** A partir de este momento, Walker tendrá que utilizar complicados mecanismos como el microscopio alienígena y el memorizador. Aunque en esta guía se explica cómo usarlos, conviene leer detenidamente el manual del juego, pues hay una descripción detallada de los mismos. Igualmente, en uno de los recuadros se muestran fotografías de las secuencias clave de cada puzzle, para facilitar su comprensión.*

Los limitados conocimientos biológicos del astronauta le aconsejaron no tocar nada, al menos, hasta que conociese la utilidad de todo aquello. Empleó la tarjeta médica para salir por la puerta que aún no había explorado. Lo que vió al otro lado le dejó sin aliento...

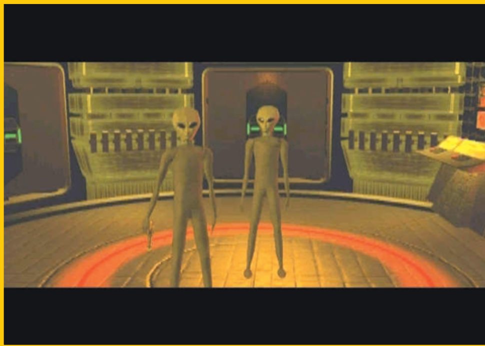
¡VIVEN!

La salida comunicaba directamente con un nuevo pasillo, iluminado por los destellos láser que provenían del otro lado. Unos metros más adelante, un alien se parapetaba en un saliente, esquivando los disparos. Era de la misma especie que los cadavéres que había encontrado con anterioridad, y parecía demasiado ocupado devolviendo los disparos como para fijarse en Walker. El astronauta cayó en la cuenta de que tendría que escapar de allí sin ayuda. Rápidamente, cruzó el pasillo en el momento en que no había disparos, y recogió el anillo verde del alien caído. La puerta de enfrente estaba cerrada, aunque un panel situado a su lado parecía ser la clave para abrirla. Por desgracia, estaba demasiado oscuro para ver los controles. La única luz accesible que el astronauta había visto estaba en el microscopio, así que regresó a recuperarla. Una muestra de sangre flotaba en el interior de un campo de fuerza esférico, junto a la luz. Para extraer ambas cosas, Walker debía hacer coincidir los dos círculos verdes en el extremo derecho de la esfera. Ambos círculos se manejaban con los cuatro botones situados en las esquinas. Una vez que coincidían en posición y tamaño, el gran botón central extraía o insertaba el elemento a analizar en el campo de fuerza.

Por tanto, David sólo tuvo que pulsar cuatro veces el botón situado en la esquina inferior derecha, tres veces el de la esquina superior derecha, para juntas ambos círculos verdes, y el botón central para extraer la muestra de sangre número 4 del interior del microscopio, así como la lente luminosa. A continuación, regresó al panel del pasillo y utilizó la lente en el mismo, para iluminarlo. No entendía ninguno de aquellos extraños signos, así que optó por el clásico método de desarmar el cacharro y "jugar" con las conexiones internas. Extrajo la cubierta del panel clavando el destornillador en la esquina superior izquierda varias veces, y se fijó en los tres cables interiores. Dos de ellos disponían de sendos pulsadores rojos, y un tercero azul. Manipuló este último para volverlo rojo, y así tener acceso a los tres sensores situados en la parte central del panel. Un análisis detallado le hizo caer en la cuenta de que tenían la misma forma que los anillos azul, cyan y verde que había recopilado hasta ese momento. Colocó cada uno de ellos en uno de los huecos, y activó una secuencia de abertura.

***NOTA:** La secuencia correcta cambia con cada partida.*

El truco consistía en probar los tres anillos, en cualquier orden, uno en cada símbolo. Esta acción debía hacerse rápidamente, pues si tardaba mucho tiempo en cambiar de anillo, la secuencia se rompía. Por cada uno bien colocado, sonaba un pitido y se iluminaba una luz verde. Walker probó distin-



Las secuencias de video están bien realizadas, pero su resolución, desde luego, deja mucho que desear.



El viaje a Marte es largo y peligroso, especialmente si se acaba el aire del compartimento de carga donde se oculta el astronauta...



¡Oh no! Los rebeldes han sido descubiertos. Habrá que intentar escapar con vida de la redada. ¿Quién nos ha traicionado?

tas combinaciones de anillos hasta que vio dos luces verdes, certificando que dos de los anillos estaban en su sitio. En ese momento, el alien del pasillo le lanzó un anillo rojo. Al parecer, ¡estaba de su parte! ¿Significaba aquel gesto que el extraño ser protegía su huída? Si así era, ¿contra quién disparaba? ¿El alien pertenecía a una facción amiga que había venido a liberarle, o era un siniestro mercenario empeñado en sacarlo de allí para llevarlo a un destino aún más funesto? Sin tiempo para encontrar las respuestas, el astronauta recogió el anillo rojo y lo utilizó en la secuencia del panel, sustituyendo al único que no estaba bien puesto, tal como indicaban los pitidos. Esta acción abrió la puerta de salida. Rápidamente, Walker cruzó al otro lado y activó la cerradura pulsando el botón, para impedir que un robot centinela lo alcanzase. Mientras la puerta se cerraba, pudo ver como el extraterrestre "amigo" caía abatido en el exterior. Había salvado el pellejo por unas milésimas de segundo...

***NOTA:** Conviene apuntar la secuencia de anillos que ha abierto la puerta, ya que deberá utilizarse después.*

EL ENCUENTRO

David Walker examinó con detenimiento la nueva estancia de la base lunar. Halló un proyector holográfico desactivado y un botón en el extremo de una mesa, que abría la cubierta donde se escondía un memorizador, extraño aparato utilizado por los aliens para transmitir órdenes a los robots. A continuación, abrió la puerta de cristal y cruzó un enorme túnel que lo llevó hasta una gran sala con una esfera en el techo, y un extraño sello dibujado en el suelo. También había una piedra flotante que parecía poner en marcha algún mecanismo. David la rozó ligeramente, y ésta cambió de forma. Volvió a tocarla, para obtener otro objeto. Repitió la operación con este último pero, en esta ocasión, lo apretó durante un par de segundos, para obtener varias piezas geométricas. Seguidamente, observó el extraño símbolo que había en el suelo, y cayó en la cuenta de que su anagrama podía obtenerse mezclando los dos círculos y los dos triángulos que acababa de recoger.

***NOTA:** Al recoger una pieza y pulsar el botón derecho, ésta va cambiando de color y de posición. Para colocarla en el sello, pulsar el botón izquierdo.*

Walker se encontraba ante otro rompecabezas. Debía colocar las piezas en el sello, de tal manera que no sólo formasen el logotipo, sino que también conservasen el color original, con la dificultad añadida de que, al colocar una pieza sobre otra, la mezcla ocasionaba un color distinto a los iniciales. Por tanto, Walker fue cambiando el color de los círculos y triángulos, y colocándolos en el sello en distinto orden, hasta que dio con la mezcla adecuada. Después, introdujo el cono de cristal en el ojo del sello, y esperó.

***NOTA:** Crear el anagrama a partir de las piezas es sencillo, pues sólo encajan en un sitio. El problema es elegir el color de cada pieza de tal manera que, al mezclarse en el sello, den lugar al color del anagrama original que sirve como muestra. Debe tenerse en cuenta que dicha mezcla no sigue las reglas convencionales, es decir, si se mezcla azul y amarillo, no se obtiene verde. Aunque los colores cambian en cada partida, en la mayor parte de las ocasiones basta con colocar un círculo azul claro arriba, un triángulo amarillo abajo, un triángulo rojo arriba, y un círculo verde abajo. Si esta combinación no produce los mismos colores que el sello que sirve de muestra, entonces hay que intercambiar los colores en las piezas iguales pues, por ejemplo, el primer círculo, si se transforma en rojo con el botón derecho, no produce la misma mezcla que el segundo círculo, aunque sea también rojo. Por tanto, si la combinación anterior no ofrece el resultado apetecido, intercambiar los colores nombrados en las mismas piezas, es decir, el triángulo amarillo transformarlo en rojo, el rojo en amarillo, y colocarlos de nuevo en el orden comentado.*

> En pocos minutos, el plan quedó trazado: Bloom debía manipular su cápsula de hibernación para no perder el conocimiento cuando se iniciase el proceso, mientras Walker preparaba una trampa para acabar con los aliens

La activación del sello produjo un extraño fenómeno que atrajo la atención de dos aliens. El momento de descubrir la verdad había llegado. No es fácil establecer una comunicación con dos seres de otro planeta, especialmente si no conoces su idioma. Por suerte, los Grises, como así se hacía llamar una de las facciones, le habían implantado a David Walker un traductor en el cerebro, que le permitía entender lo que decían. Así supo que los aliens le habían identificado como "The Ward", un ser mítico que, según una antigua leyenda, guardaba el mayor secreto del Universo en su ADN. Walker debía encontrar una forma de viajar a Marte y localizar a un enlace que lo ayudaría en la búsqueda de su destino. Para ello, le entregaron munición para la pistola láser que portaba, y una extraña placa con la forma del sello que acababa de completar. Toda la información secreta estaba escondida en el cono de cristal, que debía guardar en un biocontenedor para ocultarlo de los reptoides. Estos biocontenedores, la materia pulsante que había visto con anterioridad, tenían la habilidad de introducir en el cuerpo de cualquier ser cualquier objeto, si antes se les transmitía la información de su ADN, por medio de una muestra de sangre. Walker había recopilado varias muestras, así que se las fue enseñando, una a una, a los aliens, y éstos le dijeron que la suya era la número 3. Por tanto, debía regresar al microscopio, introducir la sangre en la materia pulsante, buscar la forma de esconder el cono de cristal en la estructura molecular de su cuerpo, con ayuda de la mencionada materia, y esconderse en una nave que lo llevase a Marte.

La pesadilla no había hecho nada más que comenzar...

EL ROMPECABEZAS DEL DIARIO

En esta ocasión se trata de rotar las piezas y colocarlas en el interior de la silueta, de tal manera que todas encajen, y no sobre ningún hueco. En la pantalla aparece su posición exacta. Una vez encajadas, situar el cono de cristal sobre el círculo de color verde.



FUGA DE LA LUNA

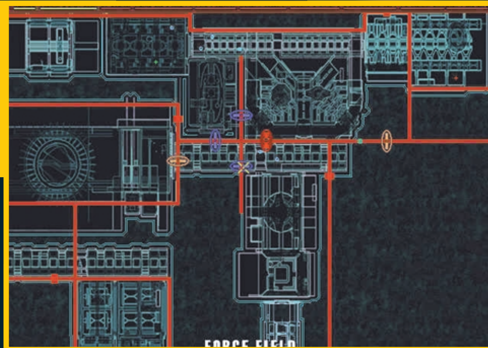
La conversación fue interrumpida por un par de destellos láser. Los aliens desaparecieron misteriosamente, mientras Walker corría por el largo túnel hasta la puerta cercana, que abrió utilizando la combinación de anillos descubierta con anterioridad. Como había hecho en otra ocasión, pulsó el botón de la puerta para cerrarla herméticamente e impedir que lo alcanzasen.

***NOTA:** Estas últimas acciones mencionadas deben hacerse rápidamente, pues sino el astronauta será alcanzado por un disparo y terminará la aventura antes de tiempo.*

Algo más calmado, David regresó a la sala contigua a la puerta de cristal. Tenía que encontrar la forma de esquivar a los robots centinelas que patrullaban la base, y llegar al hangar. En primer lugar, utilizó cualquier anillo en la consola. Ésta desplegó un mapa del recinto. Varias órdenes situadas en la parte superior ofrecían información sobre el historial de la base. No obstante, David pulsó en el menú "Life Support" y descubrió el conducto de ventilación que recorría el recinto, al que podía acceder desde la reja que había a sus pies. Según el mapa, dos robots de manteni-



Para abrir la cubierta, solamente hay que pulsar el botón cercano. Más sencillo, imposible...



Los círculos ovalados representan los campos de fuerza. Azul significa abierto, y rojo cerrado.



El memorizador contiene códigos –grupos de letras y números– que se utilizan para guardar información.

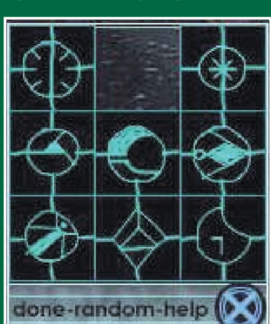
miento –marcados con cuadrados verdes– recorrían los mencionados túneles, pero uno de ellos estaba estropeado. Los rombos naranjas representaban a los robots centinelas, algunos de los cuales también recorrían el conducto de ventilación. Los túneles estaban cortados por cuatro campos de fuerza que controlaban el acceso a las distintas secciones de la base. Walker no tardó en planificar una estrategia: debía abrir y cerrar los campos de fuerza para aislar a los centinelas en una de las secciones, arreglar el robot de mantenimiento descargando el programa de su compañero, con ayuda del memorizador, y utilizarlo para distraer a los centinelas del exterior, que cortaban el acceso al hangar. Dicho y hecho: en primer lugar, el astronauta abrió todos los campos de fuerza –pulsando en los círculos ovalados, teniendo en cuenta que rojo significa cerrado, y azul abierto– y esperó a que los dos centinelas se situasen en la sección superior de la base. Entonces cerró el campo de fuerza situado más al norte, y dejó abierto el resto. Finalmente, pinchó en el punto verde de la izquierda, que representaba al robot de mantenimiento, y seleccionó la orden "checkpoint exh 2". Ya sólo tuvo que meter la célula de energía en la pistola, y disparar a la reja de la pared, para introducirse en los túneles. Avanzó todo recto hasta la primera bifurcación. Allí giró a la derecha y avanzó todo recto, hasta dar con el robot de mantenimiento en funcionamiento. Utilizó la cuchilla para cortar la mano metálica, en forma de gancho, que colgaba de uno de los brazos, y se dispuso a comunicarse con el robot. Para ello activó el memorizador y, con ayuda de las flechas, seleccionó las siguientes órdenes:

-Orden "comm.link to maint.robot". Botón "Transmit".
-Orden "ROUTE 102". Botón "Receive".
-Orden "ROUTE 103". Botón "Receive".

De esta forma, el astronauta extrajo los programas de ruta del robot en funcionamiento. A continuación, regresó por donde había venido, de vuelta a la consola, para atrapar a los centinelas en la sección derecha. El proceso era sencillo:

LA TAQUILLA DE WALKER

El dibujo que sirve de muestra es el mapa estelar del diario. En primer lugar, rotar los planetas hasta que apunten en la dirección que se ve en la fotografía. Después, colocarlos en la posición que se muestra. Si al pulsar el botón "Done" no se abre la taquilla, girar las piezas situadas en las esquinas superior izquierda y/o superior derecha –son simétricas–, y probar de nuevo.



pulsó en la orden "Life Support", abrió todos los campos de fuerza –volviéndolos de color azul–, esperó a que los centinelas recorriesen el conducto situado más al este, cerró el campo de fuerza derecho, y dejó abiertos los otros tres.

Se introdujo de nuevo en los túneles. Avanzó todo recto hasta topar con una rejilla que abrió desatrancando los tornillos de la parte superior con la mano del robot. Se comunicaba con el pasillo contiguo a la prisión donde había despertado. Recordando al centinela esférico del mencionado lugar, regresó a la sala y utilizó el memorizador, activando la siguiente secuencia de comandos:

-Orden "comm.link. to sec. Sphere". Botón "Transmit".
-Orden "SEC LEVEL 6". Botón "Receive".

Así obtuvo los códigos de seguridad. A continuación, Walker se introdujo en la sala de cirugía y utilizó la tarjeta médica en el sensor de la derecha, activando una consola de acceso rápido. Seleccionó la orden "Obductees" y eligió la opción "security/beacon necklace removal". Ya sólo tuvo que dirigirse al robot médico –sin cerrar la consola de acceso rápido– para que éste le extrajese el collar. Esto le dio una idea: si colocaba dicho collar en el robot de mantenimiento y le ordenaba recorrer una ruta, podría distraer a los centinelas, mientras él alcanzaba el hangar.

En el pasillo externo encontró otro alien empotrado contra la pared, del que recogió un extraño anillo azul oscuro

En primer lugar, regresó a la rejilla. Una vez dentro, giró 180 grados para encararse hacia los túneles, y se arrastró todo recto hacia la primera bifurcación. Allí giró a la derecha y siguió hasta el final. Sólo tuvo que volver la cabeza a la izquierda, para toparse con el robot de mantenimiento estropeado. Le colocó el collar y encendió el memorizador; introdujo las siguientes órdenes:

-Orden "comm.link to maint. robot". Botón "Transmit".
-Orden "ROUTE 102". Botón "Transmit".
-Orden "ROUTE 103". Botón "Transmit".

Finalmente, David giró sobre sí mismo, torció a la derecha, avanzó seis posiciones hacia delante, giró a la derecha, y continuó todo recto hasta salir por la rejilla que había abierto anteriormente con la pistola. En la consola, accesible por medio de cualquier anillo, activó la orden "Life Support", seleccionó el robot de mantenimiento verde de la izquierda, y eligió la orden "Route 103". Pudo observar como los centinelas del exterior comenzaron a perseguir la señal acústica del collar que portaba el robot. Con el camino despejado, el astronauta salió por la puerta superior y cruzó el pasillo donde, anteriormente, el alien le había entregado el anillo rojo, hasta la sala del microscopio. Colocó la lente luminosa en el interior del mismo, y pulsó el botón central para activar el campo de fuerza. Después introdujo la muestra de sangre número 3 y activó la pantalla táctil situada al lado, donde podía ver sus propios glóbulos rojos. En dicha pantalla, pulsó el botón situado más a la derecha: un rayo luminoso emergió en la plataforma cercana e impactó en la materia pulsátil. Ya sólo tuvo que salir de la pantalla táctil, pulsar el botón de la esquina superior derecha para juntar los dos círculos, y el del centro para recoger la muestra de sangre. Al parecer, el ADN de Walker se había introducido en aquella materia viva, asimilándolo con rapidez. El astronauta recogió dicha masa viscosa, que recibía el nombre de biocontenedor, volvió al pasillo, y ascendió por la puerta superior, donde los controladores habían disparado al alien amigo. ¡Por fin había llegado al hangar! No tuvo mucho tiempo para alegrarse, pues una nueva esfera de vigilancia amenazaba con convertirlo en arenilla. Rápidamente, encendió el memorizador, seleccionó la orden "SEC LEVEL 6", y pulsó el botón "Transmit". Vencida la amenaza, recogió una máscara de oxígeno y una bombona de respiración. Había llegado el momento de ocultar la información secreta en su estructura molecular. No muy seguro de que aquello pudiese funcionar, Walker introdujo el cono de cristal en el biocontenedor. Se metió en el contenedor del hangar –una especie de cabina– y activó el memorizador, preparándose para generar una clave aleatoria que ocultase la información del biocontenedor:

-Botón "Generate".
-Orden "comm.link to biocontainer". Botón "Transmit".
-Botón "Transmit".
-Seleccionar el código aleatorio de letras y números generado con la primera orden. Botón "Transmit".
-Botón "Generate" –esta acción debe cortar la comunicación con el biocontenedor.
-Seleccionar el código generado con la primera orden. Botón "Transmit" –esta acción debe introducir el cono de cristal dentro del cuerpo de Walker, mediante una animación.

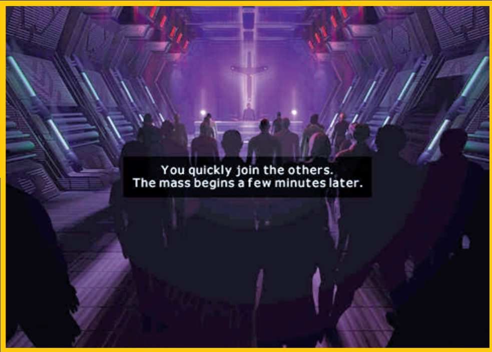
La siguiente acción consistía en ocultar el código a las miradas ajenas. De nuevo, encendió el memorizador, seleccionó el código, y presionó el botón "Scramble" en tres ocasiones, para esconderlo bien. Por último, se aseguró de estar bien dentro de la cabina alienígena, volvió a encender el memorizador, y realizó las siguientes operaciones:

-Orden "comm.link to container". Botón "Transmit".
-Botón "Receive".
-En el menú principal, seleccionar el código (letras y números) recién recibido del contenedor, y pulsar el botón "Transmit". Las puertas del contenedor deben cerrarse.

David Walker unió la máscara de oxígeno y la bombona de aire en el inventario, y esperó agazapado hasta que un movimiento brusco certificó que los extraterrestres estaban introduciendo el contenedor en una nave. El astronauta no ►



Si no obedecemos las órdenes del cabecilla, seremos asesinados. Al bueno de David Walker le esperan tiempos muy duros...



Las reuniones en la iglesia son usadas por los Controladores para poder escanear a los reclusos.



Los habitantes de la colonia pasean tranquilamente por cualquiera de los lugares de la zona. A veces, resulta complicado encontrarlos.

sabía como podría sobrevivir encerrado allí los días o, incluso, semanas, que podrían tardar en llegar a Marte. No tuvo que pensar mucho en ello: en pocos minutos, la nave aterrizó en el Planeta Rojo.

LA COLONIA HUMANA

Walker acababa de llegar a una especie de ciudad espacial... ¡Habitada por humanos! Como pronto descubrió, los extraterrestres habían abducido a más 40 personas en los últimos meses, y las mantenían con vida en la colonia, preparándolas para someterlas a todo tipo de experimentos. Los reptoides habían puesto al mando de la ciudad a un par de mafiosos sin escrúpulos, Jack Marshall y Ripper, dos auténticos dictadores que mantenían al grupo de humanos bajo un estado de terror, pues eran los únicos que disponían de armas láser proporcionadas por los alienígenas.

Nada más aterrizar en la colonia, Walker fue recibido por el propio Ripper, que le enseñó las instalaciones y le llevó a presencia de Jack Marshall. Éste le aconsejó obedecerle en todo, y le entregó una tarjeta para acceder a sus aposentos, cuatro paredes con una simple cama. Ripper lo llevó hasta allí, y le obligó a abrir la puerta con la tarjeta, para asegurarse de que sabía cómo utilizarla. Seguidamente, lo condujo hasta los lavabos, donde le presentó a su compañero, en su nuevo puesto de... limpiador de lavabos...

***NOTA IMPORTANTE:** A partir de este momento, Walker debe explorar a fondo la colonia, hablar con todo el mundo, y resolver una serie de enigmas encadenados. Es importante saber donde se encuentra cada lugar importante –la iglesia, el bar, los habitáculos de cada personaje-, así como los sitios donde suelen hallarse los habitantes más importantes. Éstos pasean tranquilamente por toda la ciudad, pero siempre suelen rondar las mismas zonas. En ocasiones, puede que no quieran hablar con Walker, o no tratar cierto tema, por lo que conviene insistir más adelante. Igualmente, un nuevo tema tratado con alguien o un acertijo resuelto, puede dar lugar a nuevas conversaciones, indispensables para avanzar en la trama. A continuación se citan los pasos esenciales para superar esta parte de la aventura, aunque no es necesario realizarlos en este orden. Además, algunos acontecimientos se desencadenan de forma aleatoria.*

EL ARMARIO DE RITA

Basta con colocar las piezas tal como se muestra en la fotografía para resolverlo. Si, al pulsar el botón "Done", no ocurre nada, esto es porque la pieza con las dos flechas es simétrica, es decir, aunque se rote, parece que no cambia de posición, pero SÍ que lo hace. Por tanto, si se copia el diseño de la foto y no ocurre nada, rotar la pieza con las dos flechas con el botón derecho y volver a pulsar "Done". Repetir la operación hasta que funcione.



VIDA SOCIAL EN MARTE

Algo abrumado por los constantes descubrimientos, David Walker se fijó como primer objetivo de supervivencia obtener toda la información posible sobre la colonia. Comenzó agotando los temas de conversación con su nuevo compañero de trabajo, un brasileño llamado Sebastián Mezenga. Así descubrió que, además de Marshall y Ripper, también debía tener mucho cuidado con Slash y Pighead, dos matones a sueldo de los primeros. Para sobrevivir, debía acudir a la iglesia cada vez que sonase la campana. En cuanto a los aliens, Walker supo que, de vez en cuando, algún humano desaparecía sin dejar rastro, por lo que suponían que eran utilizados como conejillos de indias en algún horrible experimento. Sólo unos pocos habían retornado con vida, aunque morían a las pocas horas, entre convulsiones. Expulsaban un extraño líquido dorado, del que alguien tomó una muestra, aunque Sebastián no sabía su nombre. Sí le habló, en cambio, de los habitantes más carismáticos de toda la colonia, como Jessica Blaze, la ufóloga, el doctor Morgan, Rita, la pitonisa, o el enigmático predicador.

Tras terminar la charla, David le enseñó la placa que los aliens le habían dado, para localizar al contacto; Sebastián le aconsejó hablar con Hacker sobre ello.

De pronto, unas alborotadoras campanadas resonaron por toda la colonia. Rápidamente, acudieron a la iglesia. Allí pudo hablar brevemente con Jessica, pero Ripper captó la conversación y no dudó en dar una soberana paliza al bueno de Walker que, por prudencia, prefirió no responder.

A continuación, el astronauta se presentó a los habitantes que surgían a su paso, mientras exploraba la colonia: Rosa Martínez, la propia Jessica –a la que podía encontrar en la iglesia o en el bar–, el doctor Morgan, Jake el "radioman", etcétera.

En el nostálgico bar de copas, utilizado como sala de apuestas, Walker entabló amistad con un apostante empedernido, que le invitó a jugarse varios objetos al clásico Blackjack. David aceptó el reto y, tras varias partidas, consiguió hacerse con otra tarjeta de una habitación, y media tarjeta del mítico Pager, indispensable para entrar en cualquier estancia, si conseguía la otra mitad...

> Draco resultó ser un planeta desierto y pedregoso. Allí se enfrentó al último acertijo: debía convertir los cristales blancos en cristales de colores

***NOTA IMPORTANTE:** El juego del Blackjack incluido en la aventura es la versión clásica, es decir, sacar cartas hasta llegar a 21 puntos, sin pasarse de esta cifra, teniendo en cuenta que los reyes y reinas valen 10 puntos, y el as vale 1 u 11, según interese.*

Para jugar, hay que elegir un objeto del contrario, de entre los dos que ofrece, y apostar uno de nuestro inventario. Walker parte con su reloj, una miniatura de la nave Apollo XIX, la mano del robot y el destornillador. Debe ofrecer dos y dejar que el contrario elija uno, aunque hay que tener en cuenta que si en el lote se incluye la nave, el apostante siempre elegirá el otro objeto. El que gane la partida, se lleva las dos apuestas.

Al principio, el contrario sólo apostará baratijas, como un anillo o un dólar de plata. Pero, cuando los pierda, ofrecerá dos ítems que son imprescindibles para avanzar en la aventura: la tarjeta de un habitáculo, y la tarjeta rota de Pager.

Por tanto, hay que ganar varias partidas hasta obtenerlos. Si perdemos todos nuestros objetos, sólo nos quedará la nave. Cada vez que la apostemos, ganaremos la partida, por lo que recuperaremos la apuesta del contrario, que servirá para apostarla en la próxima partida e intentar recuperar nuestros objetos y los del contrario.

Durante las conversaciones con el resto de prisioneros, el astronauta obtuvo interesante información. Así, Rita la pitonisa, además de echarle las cartas, le comentó que era imposible escapar de la colonia, pues se encontraban en el desierto de Cydonia, alejados de cualquier otro asentamiento en Marte. Jessica, por su parte, le habló sobre los implantes que los aliens colocaban a los humanos, para convertirlos así en robots sin asomo de voluntad.

***NOTA IMPORTANTE:** Al hablar con Jessica, hay que agotar todos los temas hasta que se anime a contarnos su historia. Cuando pregunte que versión queremos oír, elegir la versión larga, afirmando ser un buen oyente, y después contar a la mujer toda la verdad sobre Walker. Así aceptará hablar sobre cualquier tema, lo cual es indispensable para obtener información con la que avanzar en la trama.*

Tras conocer todos los secretos de Jessica, el doctor Webber, hasta ahora inaccesible, aceptó hablar con Walker. Ha-



Hay que ganar varias partidas al Blackjack para obtener un par de objetos indispensables. Además, el ordenador hace trampas...



EL ARMARIO DEL PREDICADOR

Simplemente, copiar la firma mostrada en la fotografía.
Si no funciona a la primera, girar la pieza negra de la esquina superior derecha, pues es simétrica, y volver a intentarlo después.



El todoterreno se pierde en la espesa niebla. El final deja abierto muchos interrogantes, que no descartan una posible continuación.

bía conseguido quitar algunos implantes en humanos que habían sobrevivido a los experimentos, pero la mayoría habían muerto. Tras conocer esta noticia, Sebastián le confesó que el predicador, el doctor Morgan, Rita, Hacker y Jessica formaban una sociedad secreta con algún oscuro fin.

NOTA: *Si es necesario hablar con algún personaje pero no aparece por la colonia, dormir unas horas para cambiar el comportamiento de los mismos.*

LA SALA SECRETA

Con un mucho de paciencia y algo de suerte, consiguió encontrar al predicador. Éste le confesó que Marshall tenía una pistola de implantes, con la que podía controlar a cualquiera. Igualmente, le aconsejó hablar con Rita.
Cuando Walker se dirigió a sus aposentos, en la puerta dentro del bar, le extrañó encontrar la sala vacía. Aprovechó la ocasión para recoger las tres cartas del tarot y husmear en su armario. Pronto descubrió que todas las cerraduras se abrían mediante la resolución del clásico rompecabezas formado por piezas cuadradas que se deslizaban por el tablero. Puesto que había un hueco, podían desplazarse al espacio vacío para arrastrar las piezas y formar así el dibujo que abría la taquilla. El problema radicaba encontrar el dibujo que servía de guía para obtener la imagen final. En el caso del armario de Rita, fue fácil: Walker cayó en la cuenta de que las piezas del puzzle se parecían al dibujo del alien con ocho brazos de una de las cartas del tarot. Por tanto, sólo tuvo que colocar las piezas en la misma posición que los brazos de la carta, para abrir la taquilla.

NOTA IMPORTANTE: *El astronauta tendrá que resolver varios rompecabezas como éste, para abrir varios armarios. El proceso es siempre el mismo: en primer lugar, hay que encontrar el dibujo que sirve de muestra. Después, hay que orientar las piezas en la posición correcta. Al pinchar en una de ellas para seleccionarla, se puede girar con el botón derecho, y arrastrarla al hueco vacío con el botón izquierdo. La mejor táctica consiste en mirar la muestra y rotar las piezas hasta que adopten la misma posición que el dibujo final. Después, resolver el puzzle colocándolas en el lugar del tablero que le corresponde. Para facilitar el proceso, en un recuadro adjunto se incluyen pantallas con todos los puzzles resueltos. Basta con colocar las piezas en la misma posición y orientación, y pulsar en el botón "Done", para resolver el acertijo.*

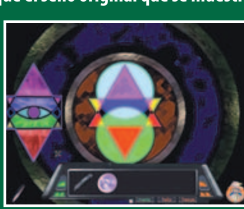
NOTA IMPORTANTE: *Algunas de las piezas son simétricas por lo que, si se giran, parece que no cambian de orientación, pero SÍ lo hacen. Esto es muy importante. Si se resuelve un puzzle tal como se muestra en las fotografías, y al pulsar en el botón "Done" no se abre la taquilla, entonces hay que rotar alguna de las casillas simétricas pues, aunque parezca que el dibujo no cambia, en realidad sí lo hace. Una molestia que los programadores deberían haber evitado eliminando las simetrías. Por ejemplo, en el puzzle de Rita, si se completa el dibujo y no ocurre nada, rotar la pieza con las dos flechas, y volver a pulsar el botón "Done". En esta guía se citarán todas las piezas que son simétricas en cada puzzle, para que siempre se pueda resolver.*

Al completar el rompecabezas, el armario se abrió. El astronauta apartó los libros y halló un enigmático sensor. Pasó la carta "King of Pentacles" por encima, para abrir una puerta secreta en el muro. En su interior halló una libreta vacía que no dudó en coger, y otro sensor detrás de un libro que, de momento, no podía activar.
Antes de marcharse, no se olvidó de dejar la taquilla como estaba, para no levantar sospechas.
Las cosas se complicaron cuando, en el bar, salvó a Rosa de una paliza, ganándose una amenaza de muerte por parte de Ripper.
No tardó mucho tiempo en encontrar a Hacker, el tipo del pantalón corto. Le enseñó el signo secreto, y le dijo que se trataba de un comunicador alien, pero necesitaba un código de acceso y un lector holográfico para usarlo. Igualmente, le prometió arreglar la tarjeta de Pager, si encontraba la otra mitad.
En la iglesia, el astronauta encontró a Rita. Agradecida por la ayuda recibida en el bar, le confesó que Slash tenía el otro trozo de tarjeta, y le entregó un papel con el dibujo que abría su taquilla.
Curiosamente, la tarjeta que había ganado al apostante jugando al Blackjack era la del habitáculo de Slash, situado al lado de la habitación de Walker, así que penetró en su interior y abrió su taquilla resolviendo el puzzle, gracias al dibujo del papel de Rita.

> El predicador había sido torturado, y estaba a punto de morir. Sus últimas palabras fueron: "Cuadro Doble T5"

EL SELLO DEL TECNOVIRUS

Este puzzle consiste en mezclar las piezas de colores –dos triángulos y dos círculos- de manera que ofrezcan la misma combinaciones de colores que el sello original que se muestra en la parte izquierda de la fotografía. El truco está en cambiar el color de cada pieza con el botón derecho del ratón, y mezclarlas hasta obtener el sello original.



NOTA: *Este puzzle se resuelve igual que el del armario de Rita, y el del resto de armarios que Walker tendrá que abrir. En uno de los recuadros hay una pantalla con la solución final. Basta con copiarla para ganar.*

En la taquilla de Slash, el astronauta encontró la otra mitad de la tarjeta de Pager. Entregó los dos trozos a Hacker, y éste prometió arreglarla.
Tras deambular unos minutos por la colonia, Jack le entregó una nota del predicador, el padre John, que quería hablar con él en sus aposentos, situados junto a una de las entradas de la iglesia. Le extrañó encontrar la puerta abierta. Cuando penetró en la sala, la puerta se cerró de golpe y un extraño gas inundó la estancia. ¡Había caído en la trampa de Ripper!
Sin perder ni un segundo, David examinó el cuadro y pulsó el botón secreto situado en el marco derecho. Quitó la cubierta metálica con el destornillador y manipuló los dos cables hasta que éstos quedaron conectados en paralelo –con forma de "=". Después quitó la tapa del fusible, extrajo el que había y colocó en su lugar la nave en miniatura que llevaba en el bolsillo. Cerró la tapa del fusible y pulsó el botón de la campana, provocando una pequeña explosión. Por último, volvió a manipular los cables para colocarlos en forma de "X", y apretó el timbre de la campana, lo que hizo que acudiera la mitad de la colonia a ayudarle.
Cuando recobró el conocimiento, Hacker le entregó la tarjeta de Pager arreglada. ¡Ahora ya podía entrar en cualquier estancia! El momento de pasar a la acción había llegado por fin...

VISITA A LA CIUDAD MARCIANA

Walker necesitaba hablar imperiosamente con Rita, pero Jack le dijo que Ripper estaba borracho en el bar y, por tanto, no podía pasar. Sólo había una forma de sacarlo de allí: utilizando la campana de la iglesia. El astronauta abrió la sacristía con la tarjeta de Pager, y pulsó el botón. El predicador se ocupó de cubrirlo, mientras penetraba en la habitación de Rita.

NOTA: *A partir de este momento, todas las puertas se pueden abrir con la tarjeta de Pager. Por tanto, esta acción se dará por supuesta en el resto de la guía.*

Walker volvió a penetrar en la sala secreta, y usó la tarjeta de Pager en el sensor que antes no había podido utilizar. Extrañamente, un muro sólido se volvió líquido, revelando un nuevo pasaje secreto. Allí encontró un diario que contaba las visiones de una antigua habitante de la colonia lla- ►

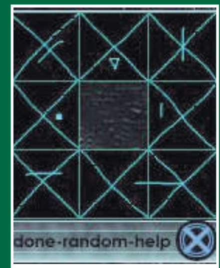


Slash es el guardaespaldas de Marshall, un vulgar matón sin escrúpulos que tiraniza a toda la colonia marciana.



LA TAQUILLA DE MARSHALL

Este es el aspecto final del puzzle en cuestión.



LA TAQUILLA DE SLASH

Fotografía del rompecabezas perfectamente resuelto.



Una vez es suficiente, pero dos es demasiado: en esta ocasión, Walker no está dispuesto a dejarse pegar.

mada Ivana Pavlovna. Allí se revelaba que el hombre conocido como "The Ward", es decir, el Guardián, tenía en sus manos el destino del Universo. ¿No era así como los aliens habían bautizado a Walker en su primer encuentro?
Abrumado por lo que acababa de leer, Walker utilizó la libreta vacía para hacer una copia del mapa estelar de la primera página del diario. De pronto, Jessica irrumpió en la sala y le contó que toda la tecnología de los reptoides provenía de los Hacedores, una raza que desapareció misteriosamente hacía siglos. También le reveló que Nexus, el enlace de la Fracción –el grupo de rebeldes que lo habían ayudado en la Luna–, era el padre John, el predicador. Era necesario llevar el cono de cristal a la ciudad marciana donde estaba el cuartel general de la Fracción. Marshall le había quitado el memorizador pero, con un poco de suerte, los Grises podrían extraerlo sin necesidad de la clave.
A través de los túneles de ventilación, Walker y Jessica llegaron a la ciudad. El astronauta usó la tarjeta de Pager en el sensor para acceder a los inmensos túneles de comunicación, en cuyo interior circulaban enormes naves. Tomaron el pasaje de la izquierda y examinaron el muro derecho de las paredes masivas. Walker usó la tarjeta de Pager en el sensor de luz, y penetró en el cuartel general de al Fracción. Fueron recibidos por un grupo de Grises, que les pusieron al corriente de la situación. La información que llevaba Walker en el interior de su cuerpo era necesaria para activar el tecnovirus, una tecnología de los Hacedores que los reptoides querían utilizar para aniquilar a todas las razas.
Era necesario viajar a Draco, el planeta natal de los Hacedores, para recuperar el tecnovirus antes que los reptoides, aunque para ello se necesitaba el memorizador, guardado en la sala de control, al otro lado del puente sobre el abismo, en la colonia.
De pronto, la reunión fue interrumpida por un ataque sorpresa de los Controladores. ¿Cómo habían descubierto la guarida secreta de los rebeldes? Sea como fuere, Jessica y Walker consiguieron escapar milagrosamente, y así regresaron a la colonia. Muchas cosas habían cambiado allí desde su marcha...

LUCHA CONTRA EL TIEMPO

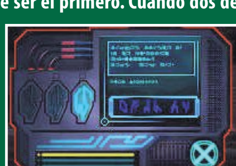
El predicador les contó que los Controladores habían gaseado la colonia y registrado todos los aposentos, pero Rita consiguió salvarles la vida invocando un escudo energético. Les recomendó hablar con todos los habitantes, para no levantar sospechas sobre su ausencia. Walker acudió a hablar con Rita, en la sala secreta del diario. Utilizó la tarjeta de Pager en el sensor para llegar hasta ella. Le informó de la existencia de un mecanismo que gobernaba el puente en la colonia, pero no sabía dónde. Pronto fue interceptado por Ripper, que le llevó hasta el habitáculo de Sebastián, donde Marshall tenía secuestrada a Jessica. Aconsejó al astronauta que le entregase el cono de cristal, y le dio 15 minutos para pensárselo, mientras terminaba de torturar al infortunado predicador.
A solas con Ripper, Walker provocó al guardaespaldas para iniciar una pelea, y aplicó todos los conocimientos de artes marciales que había aprendido en la academia, para tumbarlo. De su cuerpo inerte extrajo un comunicador llamado "pager" y una pistola paralizante, el "freezer".
Jessica tenía un implante que acabaría con ella en 15 minutos, por lo que no tenía tiempo que perder. Se dirigió a la entrada del bar y, sin penetrar en su interior, pulsó el botón izquierdo del "pager" de Ripper, para llamar la atención de Marshall. Cuando éste apareció por la puerta del fondo, lo disparó con el "freezer", dejándolo aturdido. Le quitó de sus bolsillos un nuevo "freezer", su tarjeta, y un papel con el dibujo que abría su taquilla. Rápidamente, buscó a Hacker y le entregó la tarjeta de Pager para que intentase ayudar a Jessica. Después corrió a la estancia de Marshall y le pidió a Slash, que se había pasado a su bando, que abriese la puerta. Utilizó el "freezer" en el mapamundi para revelar un compartimento secreto, donde reposaba una pistola de implantes. Después utilizó el dibujo de Marshall para resolver el puzzle de la caja fuerte. En su interior había un lector de datos. Ya sólo tuvo que correr hasta la sección de las habitaciones y abrir la de más a la derecha con la tarjeta de Marshall. Entregó el lector de datos a Hacker, y así pudo salvar la vida de Jessica.

Los contenedores tenían la habilidad de introducir en el cuerpo de cualquier ser cualquier objeto, si antes se les transmitía la información de su ADN, por medio de una muestra de sangre

Para recuperar el memorizador, tenían que distraer a los controladores del otro lado del puente. Jessica y Hacker se encargaron de la parte fácil, tirando a Ripper por el abismo, mientras Walker intentaba asaltar en la sala de control. Introdujo la tarjeta de Marshall en el lector de datos y seleccionó la orden "BRIDGE ON". Después pulsó el botón "Transmit". El puente sobre el barranco se materializó. Sin perder ni un segundo, lo cruzó, y volvió a usar el lector para desconectar el puente, con las órdenes "BRIDGE OFF" y "Transmit". A continuación, penetró en la sala de control y usó la tarjeta de Pager en el sensor para abrir el armario que guardaba el ansiado memorizador y dos cápsulas de implantes de control. Esperó a que la nave de los controladores se marchase, activó el memorizador, seleccionó el código donde había ocultado el acceso al biocontenedor al principio de su aventura, y pulsó la orden "Unscramble" tres veces. De esta forma, obtuvo el código descodificado. Lo seleccionó con las flechas, y pulsó el botón "Transmit". El biocontenedor salió de su cuerpo y reveló el cono de cristal. Finalmente, extendió el puente con las órdenes "BRIDGE ON" y "Transmit" del lector de datos de Marshall, regresó a la colonia, y lo volvió a desactivar con las órdenes "BRIDGE OFF" y "Transmit". Rápido, fulminante, y sin dejar rastro. A eso se le llama un trabajo limpio...
Pero las dificultades no habían terminado, pues aún necesitaban una pieza de los Hacedores, escondida en el diario. El astronauta caminó hasta su taquilla y la abrió utilizando

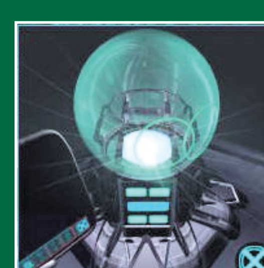
EL PANEL DE LOS ANILLOS

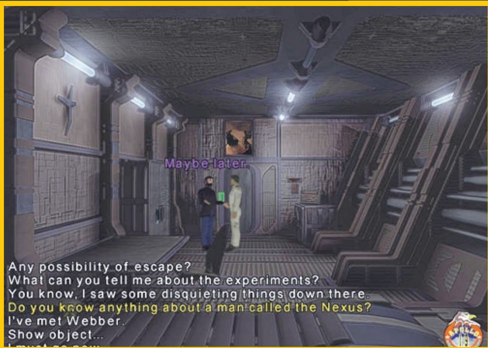
Una vez extraída la cubierta del panel, y activado el pulsador azul hasta convertirlo en rojo, como sus hermanos, hay que colocar los tres anillos en los sensores, probando distintas combinaciones. El número de luces verdes que se iluminan, señalan los aciertos. Pero, cuidado: los destellos indican el número de aciertos, no su posición. Es decir, si se ilumina la primera luz verde, indica que hay un acierto en cualquiera de los tres anillos; no tiene por qué ser el primero. Cuando dos de los anillos estén bien colocados, el alien nos lanzará el tercero, un anillo rojo. Sólo hay que sustituir el falso por el rojo, para abrir la puerta.



EL MICROSCOPIO ALIENÍGENA

Este es uno de los primeros mecanismos extraterrestres que debemos aprender a manejar. Pese a su extraña apariencia, es de los más sencillos. El elemento a analizar se sitúa dentro de un campo de fuerza esférico. Para sacarlo o introducirlo en su interior, es necesario que los dos círculos verdes se sitúen uno encima de otro, en el lado derecho de la esfera. Los círculos se mueven mediante los cuatro botones situados en las esquinas. El gran botón central sirve para extraer el elemento analizado del interior de la esfera.





Las conversaciones siguen el esquema clásico de las aventuras gráficas: es posible elegir la pregunta que se desea realizar.



La inmensa ciudad marciana utiliza los tubos antigravedad para permitir el acceso a las enormes naves estelares.


La reunión secreta con la facción rebelde de los Grises revelerá numerosos secretos. Es el momento más interesante de la aventura.

como modelo el mapa estelar del diario.

***NOTA:** En la fotografía adjunta se muestra la composición final del puzzle. Si, al pulsar el botón "Done", no ocurre nada, girar la pieza de la esquina superior izquierda y/o la de la esquina superior derecha, pues son simétricas. Volver a pulsar el botón "Done" hasta que funcione.*

En el interior del compartimento, David halló unas extrañas piezas moradas. Acudió a Rita para que le explicase que eran pero, por el camino, en el pasillo de la fuente naranja, Slash le explicó que el predicador había sido torturado, y estaba a punto de morir. Sus últimas palabras habían sido: "Cuadro Doble T5". Rita le comentó que los rebeldes les habían descubierto en la ciudad porque Walker llevaba un implante de seguimiento. Convencieron al doctor Webber para que se lo extrajese. A continuación, Walker lo introdujo en la pistola, penetró en la puerta del medio del pasillo de la fuente naranja, y se lo lanzó al predicador.

CONTACTO CON TACTO

Había llegado el momento de resolver el enigma del diario. Rita había conseguido formar una silueta, donde encajaban las piezas moradas de la taquilla de Walker. Tuvo que rotar algunas y encajarlas en el diario, de manera que no sobrase ninguna pieza ni quedase ningún hueco. Finalmente, introdujo el cono de cristal en el círculo verde de la figura, y así obtuvo un extraño objeto con forma de diamante luminoso. ¡Ya tenían todos los artefactos necesarios para activar el tecnovirus!

La parte final de su misión se acercaba: sólo quedaba contactar con los Grises y obtener una nave espacial para viajar a Draco, tierra natal de los Hacedores. Puesto que el predicador era el contacto de los aliens en Marte, debía disponer de algún dispositivo para comunicarse con ellos. Recordando las últimas palabras del padre John, examinó el cuadro de la sacristía y halló una especie de firma, que utilizó para completar el rompecabezas que abría el armario del cura.

***NOTA:** Si se crea la figura correcta, pero el armario no se abre, rotar la pieza que no tiene ninguna raya –esquina superior derecha-, pues es simétrica.*

Walker dedicó unos minutos a pasar las páginas de los libros ocultos en la taquilla, y así obtuvo la tarjeta del predicador. Regresó a la cámara donde reposaba el padre John, extrajo la tarjeta de Marshall del lector de datos, e introdujo la del cura. Después seleccionó el código que comenzada por "tt5", y pulsó el botón "Transmit": de la mano del párroco emergió un biocontenedor con un comunicador PSI. Imaginando para qué servía, el astronauta pulsó el botón "!"; Gowddeln, el alienígena, le anunció que todo estaba preparado para viajar a Draco. Ya en la ciudad, debía infiltrarse en la nave de suministros reptoide "Dorb Adiopter". Para ello, le entregó una tarjeta, un implante y una holomáscara, pues debía hacerse pasar por un científico del MTI. Puesto que Walker no debía arriesgar su vida bajo ningún concepto, tenía que colocar el implante a un miembro de la tripulación, y realizar las operaciones delicadas controlando los movimientos del mismo. Nadie dijo que este iba ser un viaje de placer...

LA NAVE EXTRATERRESTRE

Había llegado el momento de la verdad para el intrépido astronauta. Resignado a su suerte, activó la holomáscara y, con las flechas, seleccionó la orden "Reptoid maintenance" y pulsó el botón de más a la derecha. Su reflejo en el cristal de la puerta le hizo llevarse un buen susto: se había transformado en un terrorífico reptoide, embutido en una ominosa capa que causaba auténtico miedo.

Walker dejó atrás los túneles de comunicación, tomando el camino del norte, y giró a la izquierda, en la siguiente entrada superior, para arribar a los muelles, donde un par de reptoides y un gris mantenían una animada charla. Walker esperó a que se marchasen los encapuchados, cargó un implante de control en la pistola, y disparó al alien. Éste aceptó someterse a sus órdenes. Le explicó que los tripulantes de la nave en la que iban a viajar a Draco hibernaban a toda la tripulación, y después se hibernaban a ellos mismos, para alcanzar la velocidad necesaria con la que superar grandes distancias. Walker y su nuevo amigo, Bloom, deberían esquivar la hibernación para hacerse con el control de la nave estelar.

En primer lugar, Walker desactivó la máscara holográfica, seleccionado la orden "Off" y el botón de más a la derecha, e introdujo el implante especial en la pistola. Disparó al biocontenedor, y activó el memorizador. Seleccionó el código de letras y números que se correspondía con el mencionado biocontenidor –el mismo que había generado al principio de su aventura-, y pulsó en el botón "Transmit". Tal como había planeado, el implante se introdujo en su cuerpo.

Acompañó al alien Bloom hasta la nave y, ya en su interior, esperaron a que ésta despegase.

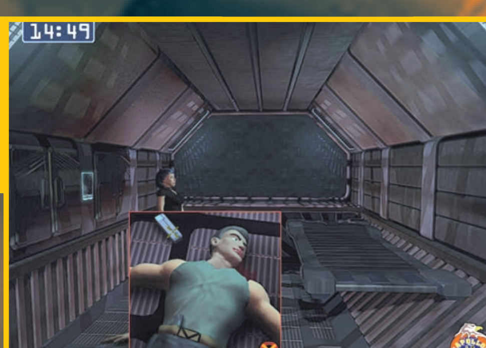
***NOTA:** A partir de este momento, es posible manejar tanto a Walker como a Bloom. Para cambiar de personaje, hacer que Walker hable al alien y seleccionar la conversación "Bloom I need...". A continuación, es posible alternar entre los dos pinchando en el icono situado encima del icono de inventario, en la esquina inferior derecha. Para intercambiar objetos entre ambos, hacer que uno hable al otro, pasar el ratón sobre el icono de inventario –sin pinchar-, y elegir los objetos que se desea entregar del personaje actual al contrario.*

Tras tomar el control de Bloom, Walker obligó al extraterrestre a examinar con detenimiento la consola. Así descubrió que la nave disponía de tres niveles, C, D y E. Seleccionó todos los habitáculos con el ratón, para aprender sus nombres, y después mantuvo una charla con el extraterrestre, para obtener información sobre la carga de la nave, el sistema de soporte de vida, el generador de gravedad, escáneres, etc.

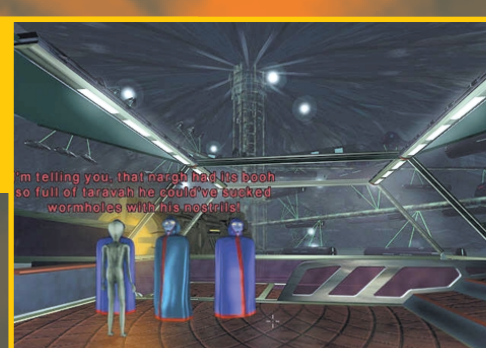
En pocos minutos, el plan quedó trazado: Bloom debía manipular su cápsula de hibernación para no perder el conocimiento cuando se iniciase el proceso, mientras Walker preparaba una trampa para acabar con los aliens.



Para resolver los rompecabezas de las taquillas, es necesario encontrar los objetos que sirven de muestra.



Conviene registrar cuidadosamente a cualquier personaje, vivo o muerto. Sólo así obtendremos los objetos necesarios para avanzar.



Los reptoides son una especie repulsiva y malvada. Quieren recuperar el tecnovirus para aniquilar a todas las razas.



La carta del tarot es el dibujo que nos sirve de muestra para resolver el puzzle de la taquilla de Rita. Difícil de descubrir, sin duda.



Marshall ha secuestrado a Jessica, y no dudará en matarla si, en quince minutos, no le entregamos el cono de cristal. Menudo canalla...



Las cápsulas de hibernación se utilizan para proteger a la tripulación cuando la nave viaja a gran velocidad.

SABOTAJE

Bloom utilizó su tarjeta para abrir la puerta, y penetró en la primera estancia a la derecha, donde reposaba el almacén de la nave. En la estantería dedicada a los equipos de mantenimiento, pulsó el botón rojo de una caja para obtener una llave de mantenimiento. En la zona de las herramientas cogió unos alicates. También encontró un par de equipos de comunicación en la caja de dispositivos electrónicos.

Con todo el material necesario, regresó al pasillo y lo siguió hasta el fondo, donde encontró el ascensor, medio escondido en la esquina izquierda. Bajó hasta el nivel C, donde se encontraba la sala criogénica, y recogió un tubo de gas vacío de una mesa cercana. Enseguida buscó su cápsula de hibernación –situada a la izquierda-, y abrió el cerrojo del panel con la llave de mantenimiento. Extrajo el tubo de gas lleno, y soltó los cables rojo y azul. Necesitaba una clavija para conectarlos correctamente, así que regresó al almacén y se apropió de un microjack con forma de "Y". Lo introdujo en el microslot izquierdo del panel, y conectó a él los dos cables. Después colocó el tubo de gas vacío en el hueco preparado para ello, junto a los cables manipulados, y cerró la cubierta del panel para dejarlo todo como estaba.

Cumplida la primera parte del plan, el alien regresó al hangar, donde esperaba Walker y, en la conversación, ambos decidieron esperar a que se iniciase el proceso de hibernación. Una voz metálica anunció la convocatoria de la tripulación para introducirse en las cápsulas. Sin perder ni un segundo, Bloom entregó a Walker el memorizador, un comunicador, la tarjeta, y el tanque de gas lleno. El astronauta abrió la puerta con la tarjeta, pero no la cruzó, pues un reptoide esperaba en el ascensor. Bloom se acercó a él y fue llevado a la cámara criogénica. Activó la pantalla de su cápsula y seleccionó las órdenes "Open booth" y "Sphereblend", y se introdujo en el interior.

Mientras tanto, Walker había planeado detenidamente la trampa. Su intención era colocar el implante y el gas en el contenedor de carga, para atraer a los reptoides, y que éstos quedasen envenenados. Apenas disponía de unos minutos, así que actuó con extrema rapidez: encendió el memorizador, eligió las órdenes:

-Orden "comm.link. to container". Botón "Transmit".

-Botón "Receive".

De esta forma, recibió el código de control de las puertas del contenedor de carga. Después se introdujo en el mencionado contenedor del hangar, buscó un hueco en la parte de atrás de la cajas, en el suelo, y colocó el tubo de gas lleno. En la pantalla principal del memorizador, remarcó el código del biocontenedor y pulsó el botón "Transmit" para extraer el implante de su cuerpo. A partir de ese momento, disponía de un minuto para escapar. A la velocidad del rayo, dejó el implante del biocontenedor en el suelo junto al tubo, abrió la válvula del mismo, encendió el memorizador, seleccionó el código recién recibido del contenedor, pulsó el botón "Transmit", y así cerro las puertas del contenedor de carga. Apenas le quedaban treinta segundos para ponerse a salvo: Walker corrió hacia el ascensor, y bajó hasta el nivel E. Por desgracia, los reptoides detectaron que un intruso había usado el ascensor, así que salieron a investigar. Uno de ellos murió asfixiado con el gas de Walker, pero el otro lo persiguió hasta el nivel E. El astronauta se introdujo en la primera puerta a la derecha, y superó un escáner que sólo daba paso al Elegido. De momento, estaba a salvo...

EL VIAJE A DRACO

Había llegado a la sala de seguridad de la nave, gobernada por una consola. En ella se podía ver una orden en la que se pedía permiso para despertar a la tripulación. Walker negó esta acción seleccionando la respuesta "Denied", y también impidió el acceso al ascensor del nivel E.

> Las cosas se complicaron cuando, en el bar, salvó a Rosa de una paliza, ganándose una amenaza de muerte por parte de Ripper

***NOTA:** Cada vez que consulte la consola, se pedirá el acceso al ascensor del nivel E. Hay que denegar siempre esta orden, pues si se aprueba, el reptoide llegará hasta Walker y lo matará.*

Mientras el astronauta se defendía como podía, Bloom salió de la cámara de hibernación con el botón "EXIT", y llamó al ascensor. En ese momento, Walker recibió en la consola una orden para usar el ascensor del nivel C. En este caso aceptó, pues era la llamada de Bloom.

***NOTA:** Para que esta acción se produzca, esperar a que aparezca la orden del ascensor del nivel E –la del reptoide. Denegarla y, rápidamente, cambiar a Bloom, llamar al ascensor, cambiar a Walker, y aceptar la orden del ascensor del nivel C de la consola.*

El plan de los fugitivos había salido bien a medias, pues sólo habían acabado con un reptoide. Para aniquilar al otro, decidieron desactivar el sistema de gravedad. Bloom tomó el ascensor hasta el nivel D, regresó al hangar, y le quitó la tarjeta al reptoide muerto. La usó en la puerta situada a la izquierda del pasillo superior, junto al ascensor. Allí, entre humeantes tuberías, encontró una nueva consola. Mostraba una orden que anulaba el campo de mantenimiento, pero Bloom decidió anularla, pulsando "Abort". Para ello se necesitaba la conformidad de la consola de Walker, así que el astronauta miró la pantalla y aprobó la orden de Bloom, cuidando de no dar validez a la petición de uso del ascensor de nivel E del reptoide.

A continuación, Bloom introdujo las siguientes órdenes:

-"Set grav. Gen. Shutdown".

-"Affirmed"

-"3 minutes".

-"Until we arrived at Draco System".

-Affirmed".

Walker aprobó la secuencia desde su consola. Tenían tres minutos para completar el sabotaje. El alienígena utilizó la llave de mantenimiento en el cerrojo de la consola para abrir una tapa que dejaba al descubierto los cables del soporte de vida.

Cortó todos ellos con los alicates, excepto el de la sala de seguridad –SEC-, y llamó después al ascensor. Esperó a que Walker le diese autorización; regresó a la cámara criogénica, echó un vistazo a la pantalla táctil, y eligió las siguientes órdenes: "Open Booth" e "Hibernation". Finalmente, se metió dentro y respondió con "Yes" a las dos preguntas que le hizo el ordenador.

Era el turno de Walker: primero aprobó la hibernación de su amigo, examinó los tubos de Vitrifax, pulsó el botón y respondió con la orden "10 minutes" a la pregunta del ordenador. De pronto, el sistema de gravedad artificial dejó de actuar, lo que provocó la muerte inmediata del reptoide que quedaba.

Vencida la amenaza, Walker activó la orden "disengage security lock" de la consola, para desactivar los sistemas de seguridad, y tomó el ascensor hasta el nivel D.

Cruzó la puerta situada en el pasillo de abajo a la izquierda, hasta el ordenador central.

Le ordenó viajar a la Montaña Sagrada, en Draco, y así se dispuso a completar su destino: la activación del tecnovirus. Pese al nombre, se trataba de una tecnología revolucionaria que aceleraría los conocimientos científicos de la Humanidad y los Grises en muchos miles de años.

Draco resultó ser un planeta desierto y pedregoso. El astronauta se introdujo en la caverna, y siguió el túnel hasta un extraño portal. Allí se enfrentó al último acertijo: debía convertir los cristales blancos en cristales de colores.

Cada vez que accionaba uno, éste se coloreaba y abría un nuevo portal a un nuevo mundo con más cristales. Walker sólo tuvo que pulsar en todos los cristales para encontrar todos los portales, y colorear los primeros, hasta que una luz radiante le hizo perder momentáneamente la vista.

De pronto, se despertó en mitad de una tormenta de nieve. Un todoterreno atravesó la carretera cercana y se detuvo en la cuneta. "¿Le llevo, amigo?", se ofreció, solícitamente, el conductor. "Sí, por favor", fue todo lo que alcanzó a responder el bueno de David Walker, demasiado aturdido como para decidir si aquella épica aventura había ocurrido en realidad, o se trataba de un simple sueño...

J.A.P.

The Ward

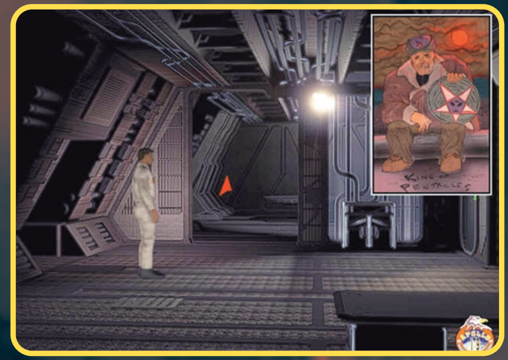
- **CPU:** Pentium II 133 MHz
- **RAM:** 32 MB
- **HD:** 130 MB
- **Tarjeta 3D:** No
- **Multijugador:** No



Compañía: **FRAGILEBITS / TAKE 2** Disponible: **PC** Género: **AVENTURA**

Crónicas marcianas

El género de las aventuras gráficas es, sin duda, uno de los más arraigados entre los usuarios. Así lo demuestra el hecho de que muchas compañías desconocidas, en especial europeas, dediquen años de trabajo a realizar programas de este tipo. «The Ward» es el último ejemplo de esta tendencia.



Diseñar una aventura gráfica es, posiblemente, una de las tareas más sacrificadas del mundo de los videojuegos. Los fans del género son muy exigentes, por lo que cada título requiere unos gráficos exquisitos, una banda sonora de calidad y, lo que es más importante, un guión elaborado que, en muchos casos, nada tiene que envidiar a los de las mejores películas.







Por si fuera poco, también es necesario llegar a redactar más de 10 000 líneas de diálogo, y grabar las voces. Este proceso requiere mucho tiempo y, sobre todo, mucho dinero. Por eso nunca nos deja de sorprender que infinidad de compañías semidesconocidas, con presupuestos infinitamente más bajos que los grandes estudios, dediquen años de esfuerzo a realizar programas de este tipo, cuando la mayoría de las multinacionales se conforma con licenciar un motor 3D, cambiar un par de gráficos, y ¡hala!, a lanzar arcades 3D a diestro y siniestro para todo el mundo...

¿Son estas pequeñas compañías de nombres exóticos como Funcom, Péndulo Studios o Fragile Bits, el último reducto de los soñadores que aún piensan que la producción de videojuegos, es fundamentalmente, una experiencia pasional?

«The Ward» es, sin duda, una aventura gráfica realizada por apasionados de las aventuras gráficas, y eso se nota, para bien y para mal, en el juego. Su aspecto y desarrollo es idéntico al de los clásicos más recordados de Sierra o LucasArts. La historia, atractiva, compleja y bien elaborada, nos habla de un incauto astronauta llamado David Walker que, en una misión rutinaria a la Luna, ve como sus compañeros de tripulación son asesinados por una nave extraterrestre. Cuando despierta, descubre que se encuentra en una base alienígena pero, lo más raro de todo, a su alrededor rebosan cadáveres de humanos desconocidos y extraterrestres abrasados, testigos de una gran batalla. Este es sólo el primero de los muchos misterios, con una guerra entre dos razas extraterrestres y la existencia de una colonia humana secreta en Marte como telón de fondo.



DEMASIADOS DESAFÍOS

La compañía croata Fragile Bits ha tardado casi tres años en completar «The Ward», y eso se refleja en una puesta en escena cuidada y un desarrollo muy denso. Los gráficos renderizados son correctos, pero no muy espectaculares. Las escenas de vídeo que revelan la trama están bien dirigidas, aunque se granulan en exceso y apenas presentan movimiento. Sin embargo, es en el desarrollo de la aventura donde se vislumbran las virtudes y los defectos del juego. Gracias al clásico puntero del ratón, cuyo botón izquierdo se utiliza para coger o usar objetos y hablar con los personajes, y el derecho para acceder al inventario, se obtiene un desarrollo muy intuitivo. La variedad está asegurada, gracias a los tres tipos de juego incluidos: en la primera parte de la aventura, Walker se convierte en un fugitivo, por lo que debe aprender a manejar numerosos artefactos alienígenas, para escapar de la base; el hilo central de la historia gira en torno al descubrimiento de una colonia humana en Marte, donde las conspiraciones y las traiciones están a la orden del día; finalmente, Walker se convertirá en un saboteador para... Bien pensado, será mejor que no destripemos la historia...En general, los puzzles que implican el uso de objetos están bien resueltos, y los juegos de tablero son entretenidos, pero el exceso de entusiasmo acaba por desbordar al jugador: resulta complicado entender el funcionamiento de ciertas máquinas, y muchos acertijos exigen la encadenación de seis o siete acciones que mezclan el uso de objetos con la pulsación de botones en diversos mecanismos. Si a ello se le une el hecho de que muchas situaciones tienen un límite de tiempo, y el que los textos están en inglés, dan como resultado una aventura muy exigente, que sólo podrá ser dominada por los fans más veteranos con unos elevados conocimientos de inglés. «The Ward» deja un buen sabor de boca, pero es complicado terminarlo sin una guía.

J.A.P.

puntuación

TECNOLOGÍA:	60
ADICCIÓN:	72

«The Ward» es una aventura gráfica realizada por fanáticos de las aventuras gráficas, para fanáticos de las aventuras gráficas. Principiantes y curiosos, mejor abstenerse. Los textos están en inglés, y no dispone de voces. La trama del juego es muy interesante y elaborada, pero la excesiva complejidad de los puzzles abruma en muchos momentos.

total **70**

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y podrán ser publicadas rápidamente.

MONKEY 2

¿Cómo entro en la escotilla en la casita de la isla Phatt?

Carlos Reino

El único habitante de la cabaña no puede ser otro que Mr.Roger, que te invitará a un concurso en el que el ganador será quien consiga beber más grog de su destilería personal. Intuyendo el peligro, dale un cambiazo y así lo dejarás totalmente K.O. Usando cristales dentro y fuera de la casa y con la ayuda del sol, localiza el resorte adecuado para bajar al sótano, donde descubrirás escondida la segunda parte del mapa.

¿Cómo consigo los veinte doblones?

Javier Torres

Tienes que buscar un trabajo que te permita reunir dinero. El único empleo pagado en la isla es el de cocinero en el Labio Partido, y ya tiene propietario. No hay nada que moleste más a un pirata que los pelos de rata en la Vichysoisse, así que con el viejo truco de la caja, el palito y la cuerdecita, aderezados con un cebo adecuado, captura una y échala en la sopa. Como resultado, el cocinero será despedido, y tú conseguirás un anticipo de sueldo que te permitirá, por fin, fletar el barco.

MONKEY 3

¿Cómo consigo que me entierren?

Sergio Noriega

Para morir lo único que tienes que hacer es pedir algo de beber, y tras abrir el curarresacas con el escoplo o cincel, mézclalo en la jarra y después bébetelo...

¿Cómo consigo el dinero para jugar con los piratas de la isla Skull?

Sergio Noriega

Cuando hayas muerto como un Sopabuena, puedes ir a la despensa, encontrando en el archivador un certificado de defunción a tu nombre, el cual sirve para convencer a Stan, con el que has suscrito una póliza, de que te entregue mucho dinero. Luego habla con Madame Xima, a la que le tienes que pedir que te "lea" la fortuna, y tras eso recoge la carta del tarot. Hay que hacerlo para obtener cinco cartas iguales. Aunque en el Megamonkey para tener cinco cartas iguales hay que repetir el proceso cinco veces.

¿Cómo consigo la materia pegajosa para dársela a Haggis? ¿Cómo consigo que me deje pasar Caralimón?

Sergio Noriega

Necesitas recoger la loción que tiene Haggis, pero éste no te dejará cogerla a menos que le lleves algo que sustituya el alquitrán. Tras escuchar de boca de Sopabuena la historia del volcán y la barbacoa, el plan está bastante claro. Asciende hasta el poblado y sube por el Norte hasta encontrarse con Caralimón, que te cuenta los pormenores de la dieta del dios que habita en el volcán y las costumbres de los caníbales de la isla. Luego baja hasta la despensa del hotel y recoge un pedazo de queso grande con ayuda del cincel. Sube de nuevo hasta el poblado, recoge el pedazo de tofú y usando en él el cincel te fabricarás una máscara, que te pondrás enseguida. Asciende hasta el volcán, asiste al sacrificio, y echa un poco de queso a la lava incandescente, con lo que provocarás la erupción del monte Acidófilus. Ya con la barbacoa caliente gracias a la burbujeante lava, echa lo que te queda de queso a la olla y llévasela a Haggis. Ya puedes recoger la loción. De vuelta al claro de las luciérnagas, usa la loción sobre el anillo, y sácalo. Luego mezcla el anillo de Minestrone Sopabuena con el diamante de los contrabandistas y colócaselo a Elaine en el dedo...

HOLLYWOOD MONSTERS

¿Con qué se pega el folleto de adelgazar en el frasco?

Jessica Moraleda

La publicidad sobre productos de adelgazamiento se puede usar en el árbol cercano a la cabaña del ciego, en Suiza, para recoger resina que la vuelve pegajosa. Luego puede adherirse al tratamiento capilar para tener un falso tratamiento de adelgazamiento.

¿Qué se hace con la piedra australiana?

Jessica Moraleda

Se usa para obtener algo que se ajuste a la hendidura triangular en la pata de la esfinge. Mezclando la piedra australiana con el bistec transilvano resulta un extraño manjar, que tras ser proporcionado al tigre de la piscina egipcia permite obtener un diente que hay que recoger y colocar en la hendidura.

¿Qué tengo que hacer en el patio del castillo de Drácula?

Jessica Moraleda

Abandona el castillo, dirigiéndote al patio de armas, lugar en el cual tienes que recoger un poco de paja del carro y accionar la rueda del puente levadizo, originando el aplastamiento del pobre Hecker. De todos modos así obtienes por un lado una postal, con la que averiguar dónde encontrar al Hombre Lobo, y por otro, un objeto brillante, el famoso camafeo de Samarcanda.

¿Cómo cojo la copa del Nesie Boom?

Jessica Moraleda

El pastillero de plata de Drácula es el recipiente idóneo para recoger el Nessie Boom. Abre el micrófono de la mansión Hecker para encontrar un imán, que debes adherir al ataúd. Finalmente, visita a Karl Hecker, que está atareado picando piedra, y pega el ataúd de plata al pico de Karl provocando una explosión demoledora. Esto sirve para quitarle un diamante de proporciones desmesuradas, y para entrar por el boquete hasta donde está el trofeo, cuya base tendrás que abrir para recoger otro pedazo de Frankie.

BROKEN SWORD 2

¿Cómo llego al rodaje de la película?

Daniel Galmes

Tienes que superar la jungla y conseguir que se escape Nico; primero métete en los pantanos del Norte. En la primera pantalla encontrarás un junco. Sigue hacia el interior de los pantanos, encuentra una guarida en la que hay un ser peludo y provisto de dientes y zarpas, y mete el junco dentro, quedando éste remodelado. Ahora puedes introducir dentro el dardo y montarte tu propia cerbatana. Dirígete hacia el Este, hasta encontrar el jabalí, al cual debes apartar de tu camino usando la cerbatana. Siguiendo más hacia el Este, verás una aguja de piedra. Arráncale las enredaderas, añádele primero la red y luego el marcador y coloca el conjunto sobre la aguja de piedra. Ahora debes encontrar un punto elevado desde donde usar el teodolito. Al noroeste de la guarida, en los pantanos, hay un camino laberíntico por los bosques, entrando por la izquierda de nuevo en la pantalla de la guarida, hay un camino por el centro en el extremo derecho que es el que hay que seguir. Finalmente encuentra el promontorio, en cuya cima las iniciales del pirata están grabadas en la roca. Tras colocar el teodolito en los agujeros, úsalo para echar un vistazo. Hay que ir hacia la derecha poco a poco hasta encontrar, casi en el extremo, el destello del marcador. Hay que mirar el marcador y el pilar que queda justo encima de él. Hecho esto, aparece una nueva salida por la derecha de la cima, por la que tendrás que seguir.
Mientras tanto, con Nico, acércate al cajón cercano, y cuando el guarda te dé la espalda, sube al barco y sube las escaleras trepando hasta el techo. Espera que vuelva a pasar, baja las escaleras y abre el armario de la izquierda, volviendo a esconderte en el techo. Cuando el guarda regrese, se meterá en el interior del armario para investigar qué ha sucedido, entonces ciérrale la puerta y coloca la fregona para dejarla atrancada. Ahora examina por la portilla lo que sucede en el camarote. Métete dentro, y tras intentar hablar con él, quítale la piedra... Karzac entrará con malas intenciones y un alambre para ti, pero tú debes de clavarle la daga de obsidiana.

SHERLOCK 2

¿Qué hay que hacer tras haber conseguido la partitura?

José Javier Lázaro

En el 221B métete en la habitación y encontrarás el cilindro de la obra que corresponde a la partitura. Tras colocarlo en el fonógrafo y arrancarlo, Holmes se pondrá a practicar con su violín. De vuelta a la mansión señorial de Lady Lockridge, Holmes debe proponer a la dama que le deje tocar el violín. Tras esto habla con ella sobre Lawton y Jenkins. Tras examinar por dos veces las fotos sobre el piano averigua el nombre del fotógrafo, Hargrove, sobre el cual tienes que interrogar a la señora de la casa. Ahora visita el estudio de Hargrove: bodas, bautizos, carné de identidad. Tras recoger la tarjeta de visita y mirarla (curiosa fecha) échale un vistazo al libro de visitas y luego habla con el atareado retratista. Tras recoger una de las fotos de promoción, descorre la cortina.

PRISIONER OF ICE

¿Qué se hace tras conseguir la llave de Lloyd?

Paco Primo

Tras localizar al operador de radio, Shaw, éste te hará entrega de un mensaje secreto procedente de los USA. Hay un traidor en la base. ¡Siempre hay alguno! Bueno, tras averiguar de boca de Shaw el paradero del archivo con las fichas de personal, usa la suya sobre el hervidor para arrancar la foto. Otra vez en el despacho de Sears, decide continuar el saqueo. Tras mover el cuadro y accionar la caja fuerte, usando la combinación, recoge la llave del capitán LLOYD (Q.E.P.D.) y un sello. Luego, de encima del escritorio, pega su foto sobre el proyecto de pase y dale con el sello: ya tenemos un pase para Ryan. Continúa tu búsqueda de fichas y traidores. En el hall pulsa el botón del ascensor y métete en él, accediendo al sótano. Una vez allí haz entrega del pase "auténtico" al centinela, que te dejará pasar. Decide empezar el saqueo por el trastero. Tras incautar una lata de fabada masona de una estantería, abre un baúl. Mas sólo encontrarás un cadáver recubierto de moco color verde claro. Más mocos provienen de la rejilla. Una vez fuera del trastero, y tras asistir al cambio de guardia, vete al consultorio médico. Tras pedirle una cita, te atiende el médico. Dile que te duele estómago, y enséñale la lata de fabada caducada. Mientras el médico va en busca de la aspirina más grande que pueda encontrar, recoge una guía de montajes. ¿Pero para qué servirá?

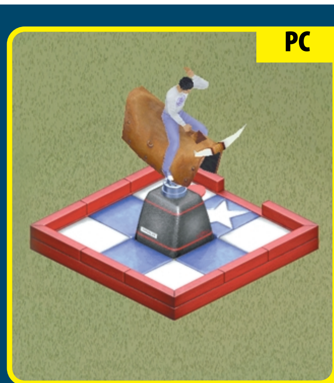
Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira 8, 5ª Planta
28020 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis mandarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: *codigosecreto.micromania@hobbypress.es*

The Sims: House Party



Conseguir dinero: Mientras estés jugando, pulsa simultáneamente las teclas **CTRL + SHIFT + C**, ahora debes de teclear el código "rosebud". Pulsa Enter para que sea efectivo, con ello conseguirás 1000 dólares. Si quieres conseguir más dinero, pulsa de nuevo las teclas para hacer aparecer de nuevo la línea de comando y teclea **"!;!;!;!;!;!;!;!;!;!"**. Esta operación la puedes llevar a cabo tantas veces como quieras.





Star Wars: Battle for Naboo



Hay que ir al menú de PASSCODES en las opciones.

JHGNRGAS	Todos los niveles
LFZWKXAA	Vidas infinitas

Wizards & Warriors



Cuando crees tu grupo de cinco o seis personajes, pásale todo el dinero a uno de ellos, luego quita del grupo a todos menos al que tiene el oro; vuelve a seleccionarlos, y tendrán otra vez 200 piezas de oro cada uno. Repite la operación cuantas veces quieras. Eso sí, no quites del grupo al que le vas dando el oro porque sino te quedaras sin él y tendrás que volver a empezar otra vez de cero.

Alien Nations

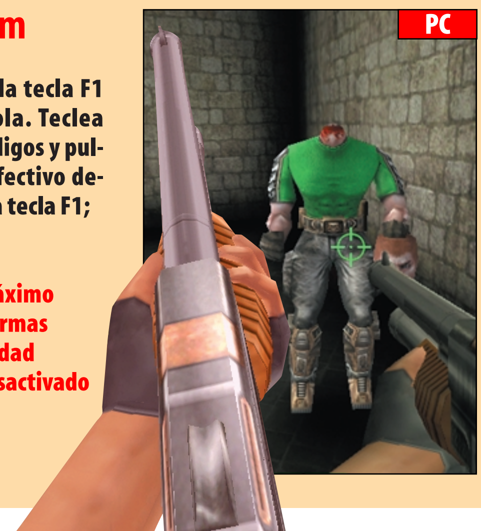
Magiceye	Mostrar todo el Mapa
Lolly	Máximo de Lollypops
Juice	Máximo de Setas
Choco	Máximo en tartas dechocolate
Wartime	Máximo de armas
Iamhungry	Comida al máximo
Ironman	Recursos de hierro al máximo
Stonemason	Piedra al máximo
Lumberjack	Madera hasta el máximo
Cashcow	Añade 5 000 dólares
Winner	Perder la misión



Serious Sam

Durante el juego pulsa la tecla F1 para acceder a la consola. Teclea uno de los siguientes códigos y pulsa Enter, para hacerlo efectivo debes de pulsar de nuevo la tecla F1;

cht_bGod: Modo Dios
cht_bRefresh: Vida al máximo
cht_bGiveAll: Todas las armas
cht_bInvisible: Invisibilidad
cht_bGhost: balanceo desactivado
cht_bFly: Modo vuelo



GANADORES DE UNA CAMISETA DEL «TIPS & TRICKS TEAM»:

Las siguientes personas han ganado una camiseta del "Tips & Tricks Team" por enviar sus trucos y haber sido publicados en la sección: Adrián Zarza García, Pablo Garrido Pérez, Ibán Montes Gracia.

Ya sabéis, enviad trucos que no hayan sido publicados y no olvidéis incluir vuestra dirección.

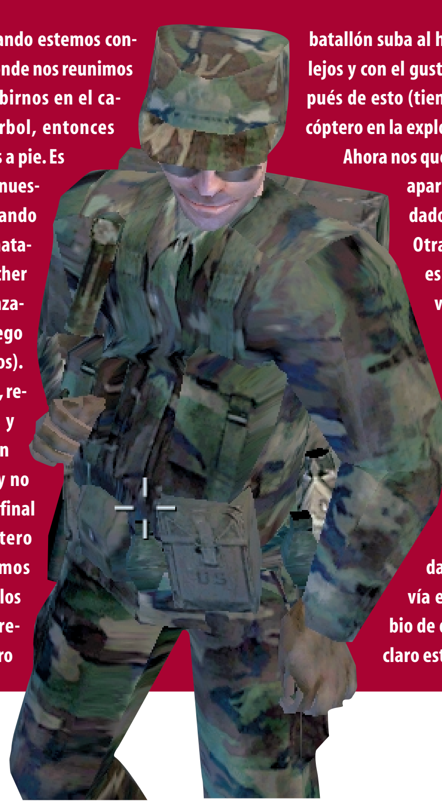
Flashpoint (Demo)

Para conseguir la inmortalidad. Cuando estemos conduciendo el jeep hacia el bosque (donde nos reunimos con nuestros compañeros para subirnos en el camión) nos chocamos contra un árbol, entonces nuestro oficial nos dice que sigamos a pie. Es un poco traidor matar a uno de los nuestros, pero lo superaremos bien. Cuando sigamos al oficial hacia el bosque, matamos al que lleva el carl gustab launcher (mejor que matar al que lleva el lanzamisiles de tres cohetes, porque luego en la batalla lo echaremos de menos). Una vez cometido el cobarde crimen, recogemos el carl gustab launcher, y continuamos camino. Seguimos con la misión (con un hombre menos) y no usaremos el carl gustab launcher al final de la misión. Llegamos al helicóptero que nos recoge, de nuevo tendremos que cometer un acto infame contra los nuestros, pero también lo superaremos. Cuando lo que quede de nuestro batallón suba al helicóptero, nos vamos un poquito lejos y con el gustab carl launcher... Pues bien, después de esto (tienen que morir los pilotos del helicóptero en la explosión), seremos inmortales.

Ahora nos quedan tres tanques y una tanqueta, aparte de un pequeño batallón de soldados, esperándonos.

Otra forma más "legal" de hacerlo es esperar a que el compañero que lleva el gustab carl launcher muera, y luego nos apropiamos de él, pero es difícil saber donde lo hará, y si tiene un poco de suerte, no morirá nunca en la misión.

Una vez que somos inmortales, podemos coger, sin ningún problema, el camión del enemigo o el coche de oficiales que se ha quedado en el cruce de la casa (si todavía está entero después del intercambio de disparos que se acaba de producir, claro está).



¿QUIERES FORMAR PARTE DE NUESTRO «TIPS & TRICKS TEAM»?

Envíanos ese truco que tan bien te funciona con tus datos personales (nombre y dirección) a: **Hobby Press, S.A. Micromanía • CÓDIGO SECRETO C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid**

También puedes enviarnos un e-mail con tu truco y tus datos personales a: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

Todos los seleccionados por redacción, serán publicados y recibirán la camiseta de nuestro «Team».



Entre el 10 de Julio y el 15 de Septiembre de 1940 el futuro de la II Guerra Mundial se forjó a lomos de unos aviones de madera, de tela y de metal, pilotados por soldados elevados a la categoría de héroes. Alemania apostó muy fuerte por invadir Inglaterra y perdió en el envite por la tecnología y por la decisión de la RAF. Esta es la historia de aquellos días desesperados...

Battle of Britain

• Compañía: **EMPIRE / ROWAN** • Disponible: **PC** • Género: **SIMULACIÓN / ESTRATEGIA**

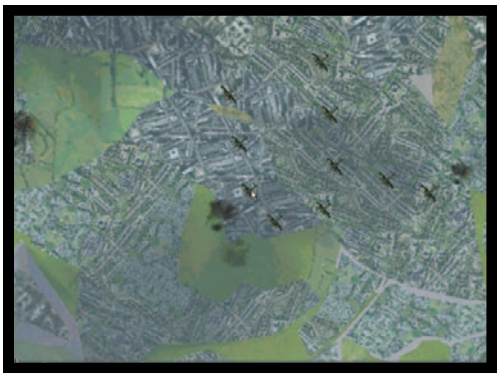
CPU: Pentium 133 MHz (REC. 166 MHz)
RAM: 32 MB (REC. 64 MB)
HD: 110 MB (REC. 200 MB)
TARJETA 3D: Sí (Compatible DirectX 7.0)
MULTIJUGADOR: Sí (TCP/IP,RED,SERIE)

Relato de unas horas desesperadas

La facilidad con que el ejército alemán se había paseado por la Europa continental alentó a Hitler a albergar esperanzas sobre uno de sus sueños más importantes: invadir territorio inglés. La operación se denominó "León Marino" y congregó grandes cantidades de tropas, vehículos blindados y barcazas en las costas francesas de Calais. Con buen criterio se decidió que la invasión no comenzaría hasta que se pudiera asegurar la supremacía sobre los cielos británicos y esa fue la misión encomendada a la Luftwaffe. El único problema que podía encontrarse en los primeros días de Mayo de 1940 la invencible (hasta la fecha) fuerza aérea alemana (1094 cazas y 1610 bombarderos) era el Mando de Caza de la RAF (900 cazas) apoyado por una nutrida defensa antiaérea y de un incipiente sistema de radar que resultaría decisivo. Del enfrentamiento de estos dos formidables contendientes surgió la batalla de Inglaterra, el combate que frenó el avance alemán hacia el oeste y que pudo cambiar el curso de toda la guerra.

UN POCO DE HISTORIA

La Segunda Guerra mundial sigue siendo un caldo de cultivo excepcional para proporcionar simuladores de vuelo. Tras una larga temporada condenada injustamente al ostracismo, esta época histórica ha renacido para los juegos de ordenador con títulos como «WWII» de Electronic Arts, la saga «Combat Flight Simulator» de Microsoft o «B-17 Flying Fortress 2» de Microprose. El programa que nos ocupa hoy es continuación y consecuencia de esta "moda" centrándose en uno de los hechos más famosos de la historia de los conflictos aéreos: La Batalla de Inglaterra. La idea no es muy original que se diga ya que anteriormente LucasArts con «Battle of Britain» e incluso Virgin con «Reach for the Skies» ya habían tratado el tema con suerte diversa, sin embargo el largo periodo de tiempo transcurrido desde estos juegos y la aparición del dúo Rowan/Empire en este proyecto ya hacía presagiar que el resultado de su colaboración podía dar unos frutos excelentes. Aunque finalmente el producto no ha estado a la altura que todos deseábamos, no se puede negar que «Battle of Britain» hace gala de un enorme esfuerzo de documentación que consigue que tanto la ambientación histórica o el desarrollo de las misio-



Las grandes formaciones de los últimos días de la Batalla de Inglaterra se hayan recogidas con gran rigor histórico.



Las misiones históricas permiten probar de forma independiente, y desde ambos bandos, algunas acciones reales de la batalla sucedidas en 1940.



La definición de los modelos 3D no está al nivel de otros títulos actuales pero no se puede negar que la estampa impresiona por su realismo.



Una misión de bombardeo vista desde la mesa de operaciones no parece tan emocionante pero resulta muy complicada.



El detalle de las cabinas de los aviones resulta algo esquemático pero, en líneas generales, destaca por su rigor histórico.



Antes de mandar una oleada de bombarderos se puede observar el objetivo casi como si se estuviera allí mismo.

nes como el comportamiento de los aviones sean una reproducción lo más fiel posible de lo ocurrido en aquellos turbulentos y peligrosos tiempos.

Pero vayamos por partes y empecemos por el coqueto menú principal que ya es toda una declaración de intenciones. Las múltiples opciones que muestra comienzan con la denominada "Partida Rápida". Bajo este epígrafe se han incluido tanto un completo tutorial que enseña a realizar las operaciones básicas de despegue, aterrizaje, seguimiento de ruta, combate aéreo, etc., con todos los aviones que participaron en esta batalla tales como los Hurricane, Spitfire, Defiant, Junkers Ju 87, Dornier Do 17, Messerschmitt Bf 109 y 110 o Heinkel He 111, así como una recopilación de misiones "históricas" (hasta un total de 28) que recogen hechos documentados de encuentros entre la RAF y la Luftwaffe culminando con la masiva incursión final del día 15 de Septiembre de 1940. Esta última misión supone un compendio de todo lo aprendido anteriormente y demuestra lo apasionante que puede ser una batalla aérea con cientos de aviones implicados. No nos podemos resistir a felicitar en este punto a los chicos de Rowan porque en nuestra opinión esta es una de las reproducciones más exactas que hemos probado sobre esta impresionante confrontación aérea y a pesar de ello (o quizá precisamente por eso) no deja de ser trepidante, adictiva, angustiosa en ocasiones y sobre todo muy entretenida.

Para los que las misiones únicas no les supongan un reto interesante "BOB" incluye un modo Campaña mucho más exigente que propone al jugador meterse en la piel de un comandante alemán o inglés y comenzar la operación en cualquiera de los cuatro puntos temporales diferentes que existen (recogiendo los primeros ataques a la navegación costera, las incursiones sobre aeródromos e instalaciones de radar, y las postreras operaciones de bombardeo sobre Londres).

El trabajo aquí deja de ser solamente pilotar para meterse de lleno en la planificación de la campaña teniendo en cuenta la organización de las patrullas, la recepción de los informes de las estaciones de radar y la composición de los escuadrones de interceptación para el caso inglés o la determinación de los objetivos y la composición de las fuerzas atacantes para los alemanes. Es la parte más estratégica del juego y en ella entran en funcionamiento factores como el agotamiento de los pilotos, el ritmo de producción de las factorías y las escuelas de pilotaje para reponer bajas, etc. Esto se traduce en una campaña dinámica no excesivamente larga en la que los resultados de una buena planificación repercuten en el rumbo de la campaña aunque lógicamente pueden hacer que el rigor histórico se pierda para desagrado de los más puristas. Ni que decir tiene que el jugador puede abandonar la mesa de operaciones y tomar en cualquier momento los mandos de los aviones que envía a las misiones, siendo informado puntualmente si ocurriera algún hecho importante que requiera su atención en la sala de operaciones.



UN REPASO TÉCNICO

Comentábamos anteriormente el buen trabajo realizado por Rowan para conseguir un alto grado de realismo en esta simulación pero estéticamente no es que se haya hecho un trabajo impresionante. Aprovechando con todo el descaro el engine de otro de sus últimos simuladores «Mig Alley», «Battle Of Britain» es muy similar a éste tanto en menús como en desarrollo de las campañas o en concepción estética. Vamos, que si cambiamos los F-86 y P-51 por Spitfires y los Migs por Messerschmitt tenemos casi un calco. ¿Es esto malo? No necesariamente ya que se beneficia de un entorno probado con éxito pero si que desluce un poco el resultado final ya que «Mig Alley» tiene unos cuantos años y el desfase respecto a lo que por ejemplo «Combat Flight Simulator 2» ofrece técnicamente es más que evidente. Mención aparte se merece el apartado sonoro donde se ha recreado un ambiente muy apropiado sobre todo en lo que a daños se refiere. Sin embargo no es esta la única virtud del juego. Hay por ejemplo dos detalles que afectan al motor de los aviones protagonistas de este título que sorprenden por su fidelidad al original y que permiten hacerse una idea de lo trabajado de esta simulación. Los cazas británicos iban equipados con motores Rolls-Royce Merlin, una mecánica robusta y fiable, cuyo única pega era la de utilizar un carburador simple de flotador que se paraba en vuelos invertidos y picados pronunciados. Los alemanes por el contrario montaban motores con inyección que no se veían afectados por la gravedad cuando picaban y eso les dio cierta ventaja que se acabó diluyendo por el escaso radio de acción de los Bf 109. Toda esta explicación técnica viene a cuento porque todos estos detalles, nimios para muchos e imprescindibles para otros en aras de la veracidad histórica, se hayan recogidos en «Battle of Britain», de modo que pilotar un Hurricane o un Spitfire picando bruscamente conlleva una pérdida de potencia momentánea y un ronroneo poco halagüeño del motor mientras que estas maniobras se realizan sin problemas en los cazas alemanes. Un pequeño detalle que se agradece mucho lo mismo que la imposibilidad, más teórica que efectiva en vuelo realista, de subir la potencia del motor al cien por cien. Por mucho que se empeñe el jugador, el límite del 90 por ciento permanece para imitar el tope de potencia en combate superado el cual existe peligro de romper los cables de la palanca de control.

Son sólo dos detalles pero sirven para hacerse una idea de lo interesante que puede ser acercarse a esta etapa histórica de la mano de Rowan y Empire. No es un producto redondo pero está en ese nivel que complace tanto a novatos como a experimentados pilotos.

R.L.P



Misión: **Imposible**

El planificador de misiones en el modo "Campaña" es uno de los apartados más completos que hemos visto. A pesar de ser muy similar a lo observado en «Mig Alley», permite controlar múltiples factores que pueden influir en una batalla aérea. Desde elegir las zonas de patrulla británicas y las fuerzas reservadas a proteger los barcos que cruzan el canal hasta rotar a los pilotos para mantenerlos frescos o asignar la producción de aviones a un determinado aeródromo. No hay detalle que se escape al control del jugador.

puntuación

TECNOLOGÍA:	**75**
ADICCIÓN:	**88**

La simulación es muy rigurosa históricamente hablando. Utiliza un engine ya superado y eso repercute tanto en la interfaz como en la calidad de los gráficos. Divierte y entretiene tanto a los no iniciados como a los fanáticos de la simulación aérea.

total **80**

Por Santiago Erice

EL TIEMPO NO ESPERA





El cine de Hong Kong se infiltra en Hollywood

El cine de Hong Kong ha conseguido infiltrarse en la industria de Hollywood. Ya no son bichos raros los cineastas y actores de éxito en el mercado asiático que tienen la posibilidad de mostrar sus habilidades con el apoyo del dólar estadounidense; sobre todo si se han especializado en el thriller y las películas de acción. Es el caso del realizador Tsui Hark, los actores Wu Bai (también estrella de la música pop en Taiwán) y Nicholas Tse, y "El tiempo no espera".

La película no da un momento de respiro al espectador con sus escenas de acción y un argumento que muestra la amistad entre dos hombres unidos cuando evitan un asesinato, y cómo aquélla se va resquebrajando por circunstancias del destino y sus diferentes personalidades: uno busca dinero fácil, el otro iniciar una nueva vida de recién casado.

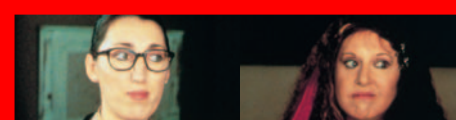


ESA MALDITA COSTILLA

Cuatro mujeres y un taxista

La vida de un taxista llamado Juan cambia cuando se convierte en amante simultáneo de cuatro mujeres que viven en el mismo bloque de apartamentos: la vidente Lila, la profesora de literatura Margarita, la operadora de una línea erótica Rosa, y la recientemente separada Azucena. Además, las cuatro se han puesto de acuerdo para compartir al personaje que, por si fuera poco follón, debe cambiar su personalidad con cada una de ellas: sádico, pintor, poeta y mago.

Dirigida por Juan José Jusid, "Esa maldita costilla" es una comedia "made in Spain" que, seguro, hubiera sido interpretada por Alfredo Landa si tuviera treinta años menos. Como no es el caso, el protagonismo recae esta vez en Luis Brandoni. Las chicas son Rossy de Palma, Loles León, Susana Giménez y Betiana Blum.



EXTRECHINATO Y TU



Poesía blanca

Llevan ya tiempo haciendo cosas juntas, pero ahora se han juntado para dar forma a un disco propio y autónomo: el poeta Chinato, Robe de Extremoduro, y Fito e Iñaki de Platero y Tú. Un cuarteto diferente para un forma de entender el rock y la música popular que ya ha creado escuela en nuestro país.

No es gente fácil. Va a su bola. Hace lo que le viene en gana. Reivindica la rima fuera del sillón de la Academia y al margen de las tertulias literarias. Individualismo por encima de todo. El rock es sólo un artificio que ayuda a la difusión del pensamiento. Extrechinato y Tú huye de los periodistas como de la peste y no suena en Los 40. Y, sin embargo, su "Poesía básica" se difunde boca a boca, "loro a loro"..

LOS CANALLAS



Va por ustedes

Con "Va por ustedes", el quinto y más reciente álbum de Los Canallas, la banda madrileña recupera sus orígenes: fiesta, litrona y taberna. Tras adaptar al rock canciones de la pasada Guerra Civil, en su cuarto disco, la banda ha vuelto a componer y, sin ningún tipo de prejuicios -para sus fines lo mismo vale una rumba, una ranchera o un clásico antiguo de Gabinete Caligari colado por su tamiz musical-, se ha descolgado con un puñado de canciones pensadas para la marcha.

Ellos mismos dicen que tuvieron que montar un bar en Madrid porque se gastaban demasiado dinero bebiendo whisky en los pubs de la capital. Toda una declaración de principios que no firmaría Kant en uno de sus tratados sobre ética y moral, pero que aglutina a muchos fans ansiosos de correrse una juerga, echarse unas risas y mover el cuerpo a ritmo de rock.

DANZA INVISIBLE



Efectos personales

"Efectos personales" se titula genéricamente la nueva entrega discográfica de Danza Invisible después de una larga temporada viviendo de las rentas de lo que la industria denomina "grandes éxitos". Es la ventaja que tienen los grupos clásicos, los veteranos que se mantienen en la carretera mientras ven pasar movidas, recesiones, alzas y bajas, modas y demás artilugios que acompañan a la música en cualquier país del mundo.

Y es que Danza Invisible siempre ha tenido la virtud comercial del camaleón, su capacidad de adaptación, y la virtud estética de la esponja, que todo lo absorbe. Eso ha permitido, y permite, a la formación andaluza sobrevivir un año sí y otro también a los vaivenes efímeros del pop.

MAYBE BABY



Mr. Bean ginecólogo

¿Qué le falta a una pareja joven, guapa, divertida, con dinero y éxito profesional? Un hijo. Los métodos para intentar que a ella le crezca la barriguita son múltiples y variados, pero cuando todos ellos fallan, no parece extraño acudir al ginecólogo, si no fuera porque éste es un tipo tan peculiar como el doctor James, papel interpretado por Rowan Atkinson, más conocido por los seguidores de las series de televisión como Mr. Bean.

De sobra está decir que con semejantes antecedentes, "Maybe Baby" es una comedia británica de situaciones delirantes y surrealistas. Dirigida por Ben Elton, cuenta con un reparto de actores en el que se encuentran, además del citado Rowan Atkinson, Joely Richardson, Hugh Laurie y Emma Thompson.

LOS RÍOS DE COLOR PÚRPURA





Basado en una novela escrita por Jean-Christophe Grangé, Mathieu Kassovitz ha dirigido "Los ríos de color púrpura" con actores como Jean Reno, Nadia Farés y Vincent Cassel, y... unos protagonistas que tienen vida propia aunque no sean humanos: el glaciar, la nieve, el hielo, la alta montaña.

Thriller de aventuras, físico y de adrenalina, con reflexiones sobre la genética, con misterios y enigmas que se resuelven cuando se acerca el final; "Los ríos de color púrpura" es también una película de acción. El cine francés ya no es sólo lo que afirma el tópico: escenas interminables de personajes hablando sobre lo divino y lo humano, carne de sala de arte y ensayo.

Aventuras entre glaciares



En la kalle

SKALARIAK

Ska y punk hacen buenas migas en la música de Skalariak, como las hicieron en los disueltos The Clash y en Police. Su disco más reciente, "En la kalle", así lo demuestra. Estos navarros no tienen tanta fama como las estrellas citadas, ni han recibido los honores de la industria, pero desde pequeñas compañías independientes se han hecho un hueco dentro y fuera de las fronteras: sus giras por México o por países europeos son habituales, y alguno de sus discos ha sido editado en el viejo continente. Además del contagioso ritmo del ska, Skalariak ofrece a sus seguidores unas letras "a pie de obra", mensajes solidarios contra las fronteras y contra la globalización, llamadas a favor del emigrante marginado. Conciencia crítica con baile y aires de fiesta, porque para protestar no hace falta poner una cara seria ni cantar con voz irritada.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

JUEGOS

SURVIVAL HORROR

Hola amigos de Micromanía. Os escribo para deciros que soy un "viciado" de ese género conocido como "Survival Horror" y para haceros esta pregunta: ¿Van a salir para PC «Silent Hill», «Resident Evil: Gun Survivor», «Resident Evil: Code Verónica», «Parasite Eve 2», «Koudelka» o «Dino Crisis 2»?
Además, también quiero pediros que creéis un club en la revista dedicado a los juegos de este género, porque hay mucha gente a la que nos gusta y que quisiéramos dar nuestra opinión y tener un foro.

Luis Miguel Vigara (Getafe, Madrid)

De entre los juegos que indicas, parece probable que aparezcan en formato PC al menos otro «Resident Evil», aunque es difícil decir cuál, y quizá "Dino Crisis 2". En cualquier caso, eso no son más que especulaciones porque oficialmente ninguna de las compañías implicadas ha hecho pública la intención de publicar ninguno de los juegos mencionados.
Con respecto a tu sugerencia tomamos buena nota de ella y la consideraremos detenidamente. Como es habitual si suficientes lectores demuestran el mismo interés que tú en este tipo de juegos no tendremos ningún inconveniente en dedicarles el espacio que sea necesario en la revista.

DUDAS RESPONDIDAS

Hola Micromanía. Me gustaría poder contestar a las dudas de dos lectores que aparecieron publicadas en nº 74 de Micromanía. En primer lugar Juan José Martínez Román de Sevilla que tenía la duda de comprarse o no «Baldur's Gate 2» por falta de un equipo potente. Mi respuesta es que yo tengo un Pentium 200 MMX, 32 MB de RAM y una Voodoo3 2000, y el juego me funciona de forma bastante decente, salvo en ciertas ocasiones que se ralentiza un poco. Mi consejo es que te lo compres, porque merece la pena aún así, y si lo haces, en la pantalla de configuración elimina la aceleración 3D porque con las tarjetas Voodoo ésta puede provocar que el juego no funcione bien.
La segunda respuesta va dirigida a Tomás de Santander. Decía en su carta que en el juego «Rogue Squadron» las letras se veían dobles; pues bien, este defecto es de fábrica ya que me compré este juego cuando salió y en serie clásica, y en ambas ediciones el problema permanece. El problema no se soluciona bajándote las últimos drivers de la tarjeta de vídeo, pero me pude hacer con la versión extranjera del juego y en ella el problema quedaba solucionado. Espero haber servido de ayuda para esos lectores.

Carlos Palacios (Madrid)

Gracias por tu carta, Carlos. Estamos seguros de que tus comentarios habrán sido aclaratorios para otros lectores, especialmente, claro, para los dos que citas.

POMPEYA

Hola amigos, me gustaría saber qué hay de la segunda parte de la trilogía que la compañía francesa Cryo comenzó con «Pompeya», porque la primera entrega me ha parecido muy buena. ¿Podríais decirme si ya la han sacado o si la están haciendo? Un saludo y enhorabuena por vuestra pagina web.

Alex Apraiz (e-mail)

Es de suponer que Cryo completará la trilogía con las entregas correspondientes, pero de momento no hay ninguna fecha oficial en nuestro poder. Lo que si podemos decirte es que no está en sus planes más inmediatos, pues en el último avance de lanzamientos que nos ha facilitado Cryo y que cubre hasta finales de verano no aparece mencionado. Parece que tendrás que tener un poco más de paciencia y seguir esperando.

FÚTBOL CLÁSICO

Quisiera comentaros algo que durante estos últimos años ya me tiene loco referente a los juegos de fútbol, en concreto sobre los últimos títulos que nos vienen presentando las distintas compañías para todas las plataformas y que nos hacen preguntamos a los usuarios, ¿qué nos aportan?
La verdad es que son todos iguales y de hecho en lo único en que compiten entre ellos para ser mejor que los demás, es en cuanto a su calidad gráfica y al realismo de los movimientos, pero ¿qué me decís de la jugabilidad? Últimamente, y creo que no soy el único que opina esto, cuando coges el pad o el teclado de tu consola u ordenador, más que a un juego de fútbol parece que juegas a un juego de lucha con sus respectivos combos y demás... ¿y ese balón que parece que va siguiendo una ruta fija, directamente al jugador cuando das un pase?, ¿o esos disparos a puerta que metes en «FIFA 2001» que sólo tienen tres posibilidades? O es gol, o se lo para el portero o se va por encima del larguero... pero siempre va dirigido a la portería. Y por último, lo más significativo, ¿y ese control con el balón pegado en los pies? La verdad, esto es lo que más me indigna. Si incluso el magnífico «Match Day 2» de Spectrum ya tenía el handicap de tener que controlar el balón con los pies, barras de energía para la fuerza del balón, etc. Por no mencionar los magníficos juegos de fútbol «Dino Dini», «Kick Off», «Kick Off 2» y el maravilloso «Goal!» que pudimos disfrutar en el Amiga. Y no hablemos de que a la hora de jugar a un juego de fútbol ahora hay que usar !! 8 botones!!, cuando en estos juegos, sobre todo en «Kick Off 2» y «Goal!», todo se realizaba con un Joystick y un botón, y además eran movimientos que se efectuaban instintivamente y con un control de balón realista, sin pegarse en el pie, pudiéndolo pisar, picar y, en general, hacer todo lo que se hace jugando físicamente a este deporte, incluyendo dar pases largos dirigiendo el balón, de manera totalmente independiente del jugador al que se lo pasas.
Ojalá algún día me encuentre un juego de fútbol con gráficos como los de «FIFA 2001», pero con una jugabilidad y un sonido similar a los de aquellos, porque para mi gusto, cuando marcabas un gol, sí que se te ponían los pelos de punta, no como las tonterías de celebraciones de goles que te ponen ahora. Imaginadlo tan solo… sin duda sería el juego de fútbol por excelencia.

Raúl Fernández (Huelva)



Caramba, parece que eres un miembro destacado de la popular escuela "cualquier tiempo pasado fue mejor". Bueno, es cierto que hay mucha gente que echa de menos la sencillez y la jugabilidad que se encontraba en los juegos de hace años, y no hablamos sólo de juegos de fútbol, pero también tendrás que reconocer que los desarrollos técnicos nos han dado títulos simplemente geniales. Además hay que tener en cuenta que la nostalgia a veces nos juega malas pasadas y nos hace recordar con especial entusiasmo ciertos juegos sólo por la época en que los jugábamos, y aunque es cierto que los juegos que menciones eran geniales, también lo es que desde entonces hemos pasado algún buen rato jugando al fútbol en nuestro PC. En fin, como solemos decir, se trata de una cuestión de opinión y, en cualquier caso ahí queda la tuya para que conste y para que la secunden o la rebatan tantos todos los lectores que así lo deseen.

MÁS BALONCESTO

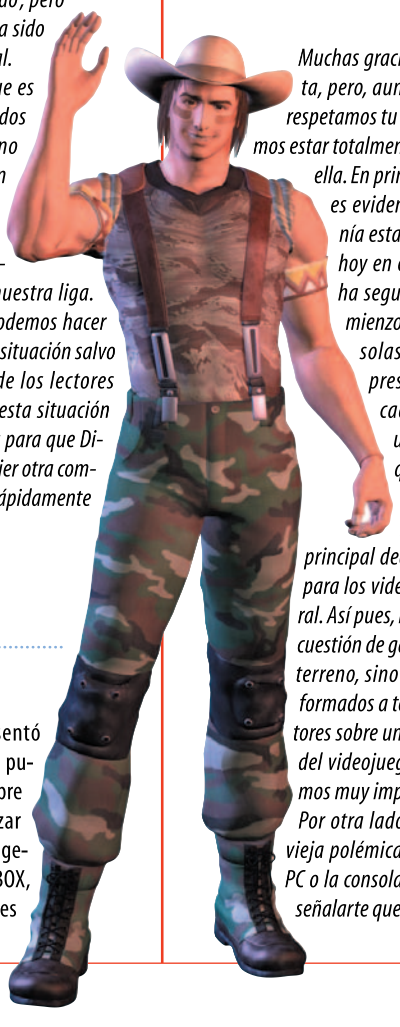
Hola amigos, os felicito por el trabajo realizado, y que espero sigáis realizando, en vuestra revista, aunque considero que no estarían mal más reportajes sobre los videojuegos de coches (simuladores, deportivos, arcades), si bien reconozco que los que realizáis son muy amplios. (…)
Por otro lado, me gustaría saber por qué Dinamic se ha olvidado de los aficionados a los que no les gusta el deporte rey (el fútbol), y sin embargo sí les gusta el que creo yo que es el segundo deporte de Europa que más aficionados congrega, el baloncesto, y es que no parece que tengan previsto seguir con la saga «PC Basket». Pues bien, que el fútbol sea el deporte rey, y que cada temporada se siga ampliando la serie «PC Fútbol», lo comprendo y me alegro por ello y por los aficionados a ese deporte, ya que siguen disfrutando de un gran juego. Incluso que en una misma temporada saquen varias actualizaciones del juego también lo entiendo; pero lo que veo ilógico es que se hayan olvidado de continuar la saga del juego que recreaba a la perfección la que muchos (yo incluido) consideramos la segunda mejor liga de baloncesto del mundo, la ACB. También se puede ver cómo dejan el baloncesto a un lado en que Dinamic acaba de presentar un portal en Internet llamado "Infofútbol", especializado en ese deporte y solamente pensado para los amantes del mismo. Pues bien, yo no creo que la aceptación de «PC Basket» en el mercado haya sido mala, y sin embargo nos dejaron con la miel en los labios con su último juego, «PC Basket 6.5», que ya cuenta con dos temporadas de antigüedad con lo que esto conlleva: equipos renovados, nueva liga europea, nuevos equipos que han ascendido… Yo tenía grandes esperanzas e ilusión en que este año podría disfrutar en mi ordenador de un nuevo «PC Basket 2001», con equipos renovados, la posibilidad de dirigir un equipo de otras grandes ligas europeas (Italia, Grecia, Francia, Alemania, Bélgica),… En definitiva con las mismas opciones que nos ofrece «PC Fútbol 2001», ya que en anteriores ocasiones eran casi las mismas opciones para ambos juegos, aunque siempre con discriminaciones para «PC Basket», pero para mi desagrado ya veo que no va a ser así. El problema es que ningún otro juego

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: ***HOBBY PRESS • MICROMANÍA.*** *C/ Pedro Teixeira,8, 5ª Planta - 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña* ***CARTAS AL DIRECTOR.***
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

toca la liga ACB, y con la NBA, no es lo mismo, ya que me gusta más el producto nacional, por los equipos, que el extranjero.
No comprendo cómo con el buen momento que están pasando nuestros equipos en Europa y el nivel que tiene nuestra liga ACB, además de que ahora los medios de comunicación le empiezan a prestar la atención que se merece, en el mundo de los videojuegos, se haya abandonado por completo. Me gustaría saber si vosotros me podríais ayudar a retomar esta serie, haciendo hincapié en esta liga, o si sabéis de algún proyecto que tenga pensado explotar esta liga ACB, ya que algunos parecen ya desinteresados por completo y creo que se le podría sacar un buen rendimiento.

Urtzi Bengoa (Vitoria, Alava)

Como verás hemos tenido que cortar un poco tu carta porque nos preguntabas cosas que ya han sido contestadas en este mismo número. Por lo que se refiere a tu demanda, desgraciadamente no tenemos noticia de que Dinamic tenga intención de continuar en un futuro cercano la serie «PC Basket». Para tu consuelo, te diremos que tampoco tenemos noticia de que no pretenda hacerlo en uno lejano; simplemente parece que se trata de un proyecto que ahora mismo está "apartado", pero que en ningún momento ha sido cancelado de manera oficial.
Coincidimos contigo en que es una pena que los aficionados españoles al baloncesto no puedan disfrutar no ya con una oferta similar a la que gozan los aficionados al fútbol, sino con un solo juego con el que reproducir nuestra liga. Desgraciadamente poco podemos hacer nosotros para corregir esta situación salvo reproducir las protestas de los lectores que, como tú, encuentran esta situación injusta, y esperar que sirva para que Dinamic o, por qué no, cualquier otra compañía reaccionen y llenen rápidamente ese hueco del mercado.



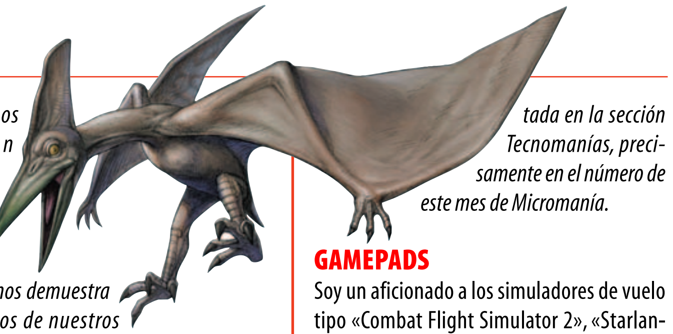
REVISTA

PC VS CONSOLA

Os escribo porque me sentó bastante mal la carta que publicasteis hace un mes sobre PlayStation2. Para empezar ninguna consola de nueva generación, ni siquiera la XBOX, podrá tener las prestaciones de un PC; por poner un ejemplo «Quake III» no tiene ni punto de comparación jugado en PC o en Dreamcast , lo primero por los gráficos y lo segundo por el control. Todos sabemos que el mejor control se obtiene con un teclado y un ratón, que para Dreamcast cuestan unas 10 000 ptas. Pobre inepto de mí, que me compre la Dreamcast cuando valía 40 000 ptas., más tarde una tarjeta de memoria y otro mando (10 000 ptas.), y luego 3 juegos, «Quake III», «Shemue» y «MSR» (27 000pts), en principio tres de los mejores. La suma de todo sale por 87 000 ptas. más o menos; por ese dinero hubiera podido ampliarme muchísimo el ordenador, tanto como para que me durase 4 años más. La vida de una consola sin quedarse obsoleta es de 3 años. Un PC tiene muchos más y mejores juegos, porque, ¿en qué consola se ven juegos tan diversos y entretenidos? Y no hablemos de que un ordenador sirve para muchísimas otras cosas que no son jugar, como navegar de verdad por Internet (no como lo de Dreamcast), música, vídeo, o todas esas cosas que, en fin, todos conocéis. Por esto pido a Micromanía que apoye justamente a los mejores que son los PC y se deje de intentar ganar terreno hablando de consolas. Muchas gracias por dejarme expresar mi opinión.

Dr Vine (e-mail)

Muchas gracias a ti por tu carta, pero, aunque lógicamente respetamos tu opinión, no podemos estar totalmente de acuerdo con ella. En primer lugar, aunque es evidente que Micromanía esta centrada hoy por hoy en el PC, esta revista ha seguido desde sus comienzos a todas las consolas que han estado presentes en el mercado (y han sido unas cuantas) ya que somos una revista multiplataforma y nuestra principal dedicación es y será para los videojuegos en general. Así pues, no se trata de una cuestión de ganar más o menos terreno, sino de mantener informados a todos nuestros lectores sobre una parte del sector del videojuego que consideramos muy importante.
Por otra lado, sin entrar en la vieja polémica de si es mejor el PC o la consola, nos limitamos a señalarte que aunque tus argumentos nos parecen perfectamente validos, la experiencia nos demuestra que muchos de nuestros lectores opinan de forma totalmente contraria a la tuya. ¿Quiere esto decir que alguien está equivocado? Probablemente no, simplemente se trata de una cuestión de opinión y preferencias personales.
En cualquier caso e, insistimos, sin querer entrar en la polémica, nos atrevemos a señalarte que existen varios ejemplos de consolas con más de tres años de vida que no se han quedado ni mucho menos obsoletas. Ahí tienes los casos de PlayStation, que con cinco años de antigüedad comenzó a recibir sus mejores juegos, o de Game Boy, que ha superado la década en un excelente estado de forma.



HARDWARE

MEJORAR EL PC

Os escribo esta carta porque a la velocidad que evoluciona esto dentro de nada mi ordenador se va a quedar anticuado y quisiera asesoramiento sobre qué piezas podría cambiarle (o añadirle) para hacer frente a los requisitos de los nuevos juegos que vienen. Mi ordenador es un Pentium III 600 MHz. con 192 MB de RAM y una tarjeta gráfica Voodoo 3 AGP.

Jose Angel Magaña (Rentería, Guipuzkoa)

Pues la verdad es que tienes un equipo que ya quisieran muchos de nuestros lectores y que, hablando en serio, debería aguantar bastante bien una buena temporada sin necesidad de hacerle ningún cambio. En cualquier caso, si te empeñas en mejorarlo no nos parece necesario modificar ni la memoria, de la que ya posees una cantidad suficiente, ni el procesador, ya que cualquier nuevo procesador que te compres por un precio razonable no te va a ofrecer una mejora sustancial. Puedes probar si lo deseas a instalar una nueva tarjeta gráfica. Por relación calidad precio te recomendamos una GeForce 2 MX de 32 MB, aunque si estás dispuesto a hacer un gasto extra puedes pedir que te hagan una demostración en una tienda de una GeForce 2 Ultra o incluso de una GeForce 3, aunque en este último caso vete preparándote para pagar una cantidad desorbitada de dinero. También son una buena elección las tarjetas basadas en el chip Kyro, como por ejemplo la 3D Prophet que aparece comentada en la sección Tecnomanías, precisamente en el número de este mes de Micromanía.

GAMEPADS

Soy un aficionado a los simuladores de vuelo tipo «Combat Flight Simulator 2», «Starlancer», «Klingon Academy», etc., y me gustaría que me recomendaseis un pad que dispusiese de la tecnología Force Feedback para usar con estos juegos, ya que mi economía no llega para un joystick con esa tecnología. Tendría que tener también un buen acelerador. Mi presupuesto llega hasta las 10 000 ptas. y estoy dudando entre el Thrusmaster Dual Power Gamepad, el Logitech Wingman Rumblepad y el Eliminator Shock de Gravis. ¿Cuál me recomendaríais vosotros?

Benjamín Alonso (Mieres, Asturias)

Lo cierto es que no hay demasiadas diferencias entre los tres pads que nos indicas, ya que todos poseen similares características de funcionamiento y prestaciones. Si hemos de afinar en la valoración, podríamos decir que el pad de Logitech tiene un diseño más llamativo y que cuenta con alguna función extra, pero a cambio los pads de Thrusmaster y Gravis, que son muy parecidos, son más ergonómicos y, por lo tanto, más cómodos a la hora de usarlos en partidas prolongadas. En cualquier caso cualquiera de los tres pads resultará una buena compra.

DISTRIBUCIÓN

Tengo un problema y es que no encuentro por ninguna parte el volante Act-Labs Force Feedback. Todo el mundo me dice que está descatalogado, aunque es difícil de creer porque también me dicen que este volante junto con el de Guillemot son los dos mejores. Me gustaría saber quién distribuye los productos de Active Labs en España para poder ponerme en contacto con ellos y ver si todavía distribuyen este volante. Por cierto, podríais hacer una comparativa de volantes.

Christian Coll (e-mail)

Los productos de Active Labas son distribuidos en nuestro país por la compañía Herederos de Nostromo, con la que puedes contactar a través de su página web (www.hnostromo.com) o bien llamando a su teléfono que es el 91 548 78 83.
En cuanto a la comparativa de volantes, tomamos nota de tu propuesta, pero en cualquier caso ya sabes que, tal y como hacemos todos los meses, cuando aparece un nuevo produzco de interés recogemos toda la información en nuestra sección de Tecnomanías.

CUANDO LA IMAGINACIÓN FALLA

Si hace unos meses os hablábamos de que se estaba preparando un aluvión de películas inspiradas en videojuegos, ahora parece que son los diseñadores de software los que andan un poco escasos de ideas, o al menos esa es la sensación que hemos tenido al enterarnos de los acuerdos alcanzados para producir nuevos juegos basados en las películas de la serie La Jungla de Cristal (Fox Interactive), Rocky (Rage Software), Akira (AIA USA) y la nueva película de Spiderman (Activision). Suponemos que se trata de una simple casualidad, aunque la verdad, semejante cantidad de "juegos de película" sugiere una gran escasez de talento inventivo. Esperemos al menos que la calidad de los juegos esté, por lo menos, a la altura de las películas en las que se inspirarán.



FORMIDABLE



El formidable de este mes va dedicado a todas las compañías españolas de videojuegos que, poco a poco, van haciéndose un lugar cada vez más importante en el sector a base de títulos de gran calidad. A juegos ya consagrados como «Commandos» o «Blade» se van añadiendo ahora trabajos como «Excalibug», «Eurotour Cycling» o «Torrente» que demuestran que la "edad oscura" del software español parece haber llegado a su fin.



EL FIN DE INDREMA

Como muchos de vosotros ya sabréis, hasta hace muy poco estaba en fase de desarrollo una nueva consola llamada Indrema Entertainment System, cuya principal característica era que utilizaba el sistema operativo Lynux como base para sus juegos. Pues bien, decimos "hasta hace muy poco" porque la mala noticia es que el desarrollo de esta consola ha sido suspendido por la compañía que lo estaba llevando a cabo. Entre las razones que han motivado esta suspensión destaca, de manera previsible, la dificultad para encontrar fondos para el proyecto. Es una pena, porque el proyecto, que se basaba en un sistema operativo abierto para el que cualquiera podría programar un juego, era bonito, pero el mercado de videoconsolas es duro y al parecer no tiene lugar para experimentos de este tipo.



LAMENTABLE

Nos parece lamentable la actitud de la compañía Infogrames que ha decidido clausurar "Em@il", el portal para jugar a través del correo electrónico creado por Hasbro hace un par de años. En este portal se podía competir en una larga serie de juegos publicados por Hasbro en su línea de títulos económicos, como "Cluedo", "Scrabble", "X-Com", y otros muchos. El servicio contaba con más de cien mil usuarios, pero esto no ha debido ser suficiente para Infogrames que lo ha clausurado calificándolo como "poco rentable". Seguramente se trata de una política de reducción de costes totalmente lógica tras la compra de Hasbro, pero nos preguntamos por qué son siempre los usuarios los que sufren los efectos de estas políticas.



¿A quién... no le provoca al menos una leve sonrisa saber que esta vez los japoneses también sufrirán el retraso de una consola, concretamente la GameCube?

¿Por qué... no siguen más compañias el ejemplo de Black Isle, que prepara una ampliación totalmente gratuita para su juego «Heart of Winter»?

¿Qué... demonios hace Sid Meier, padre de «Civilization», metido en el desarrollo de un juego... de golf?

¿Por qué... LucasArts, que alegó falta de potencia del PC para cancelar «Obi-Wan», presenta ahora el mismo juego para Xbox?

¿Qué... nuevas joyas realizará Richard «Ultima Online» Garriot desde su nueva compañia, todavía sin nombre confirmado?

PUBLICIDADES ALTERNATIVAS

No nos hacía falta este anuncio de un popular portal de juegos alemán para confirmarnos algo que ya sabíamos desde hace ya mucho tiempo, y es que los gustos de hombres y mujeres en lo referente al mundo de los videojuegos tienen muy poco o nada que ver, pero no nos negaréis que la cara de esta pobre chica nos ofrece una original y divertida aproximación a esta vieja verdad universal.

CHOQUE FERROVIARIO

Parece que no todo es un camino de rosas para Microsoft, y es que su juego de simulación de trenes todavía en desarrollo, y que siguiendo la tradición de originalidad de la compañía se llamará «Microsoft Train Simulator», ha chocado de frente con una de las empresas ferroviarias más importantes de los Estados Unidos, la Union Pacific. Al parecer los responsables de esta compañía se han negado en redondo a que en el juego aparezca ni su logo ni el interior de una de sus cabinas. El motivo alegado para esto último es el supuesto peligro de que cualquier desaprensivo pudiera aprender a conducir un tren jugando a este videojuego y luego robara una de sus locomotoras. Sin entrar a comentar la lucidez de dicha afirmación, merece la pena destacar el revuelo que se ha formado entre las asociaciones de aficionados al modelismo ferroviario que esperan este juego con verdadera pasión y que en su indignación le han propuesto al señor Gates que sustituya en su juego el logo de la Union Pacific por otro ficticio, y por tanto legal, de la "Onion (cebolla) Pacific". Para llorar…

VENDER LA EXCLUSIVA



Ha llegado a nuestros oídos un rumor la mar de jugoso y con muchos visos de verosimilitud que sugiere que Microsoft ha negociado con Interplay la exclusiva mundial del juego de Matrix.
Según los términos de este acuerdo aun por confirmar, parece ser que el juego inspirado en la película Matrix que está siendo desarrollado por Shiny aparecería en Xbox seis meses antes que en ninguna consola y además incluiría una serie de elementos exclusivos, como pistas de audio, personajes o armas. A cambio Microsoft pagaría a Interplay cinco millones de dólares que se invertirían en el desarrollo de juegos de Xbox, entre ellos el propio juego de Matrix. De ser esto cierto, y todo parece indicar que sí, Microsoft habría realizado una jugada muy hábil y habrá que ver cómo le sienta al resto de fabricantes de consolas.

DEMANDA, QUE ALGO QUEDA

La última insensatez que nos llega de Estados Unidos es la demanda que han puesto los familiares de las víctimas de la matanza acontecida hace un par de años en un Instituto Norteamericano contra un gran número de compañías cinematográficas y de videojuegos, entre ellas, Nintendo of America, Atari, Sega of America, Activision, Sony Computer Entertainment, AOL Time Warner, Id Software, Virgin Interactive Media y GT Interactive. En opinión de estos lúcidos denunciantes, la culpa de que un grupo de estudiantes cometiera una masacre recae directamente sobre los juegos que jugaban y las películas que veían. Curiosamente en esa demanda nadie parece acordarse de los padres y educadores, que "quizá" tengan también algo que ver en todo esto. Para más escarnio los denunciantes, que han solicitado una indemnización cercana al billón (con b) de pesetas han tenido la sangre fría de declarar que en este asunto el dinero es lo de menos. Nosotros no podemos hacer otra cosa que preguntarnos: ¿Y si el dinero fuera lo de más cuánto habrían pedido?

Humor

por Ventura y Nieto



Hace 10 años...



En aquel número 39 saltó a nuestra portada «War Zone», un arcade bélico en la línea del inolvidable «Commando», del que os ofrecíamos todo lo necesario para completarlo con éxito, incluyendo todos los mapas, una guía y los correspondientes trucos. Asimismo, también os pasamos todos los mapas de otro gran arcade, «La pulga 2». Otros protagonistas de aquel número eran «¿Dónde está Carmen Sandiego?», juego educativo que luego tendría una larga serie de secuelas, y «Darkman», el arcade basado en la película del mismo título. Por último y en un reportaje especial, os revelábamos todos los secretos de una compañía americana que por aquel entonces comenzaba a hacerse un nombre en nuestro país. "Sierra Online" se llamaba. ¿Os suena…?

LA PERLA DEL MES

"Vamos al E3 de vacaciones y para relajarnos. No es un viaje de negocios."

George Broussard, dueño de 3D Realms, responsables de «Duke Nukem Forever»

Bueno, es lógico que necesiten descansar, al fin y al cabo ya llevan cinco años trabajando en el mismo juego. ¿Vosotros no estaríais cansados?

Legends of Might and Magic

Acción / Aventura / 3DO / Virgin

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium II 300 MHz • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 150 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D con 16 MB compatible Direct3D (32 MB) • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD) • *Módem:* 56k



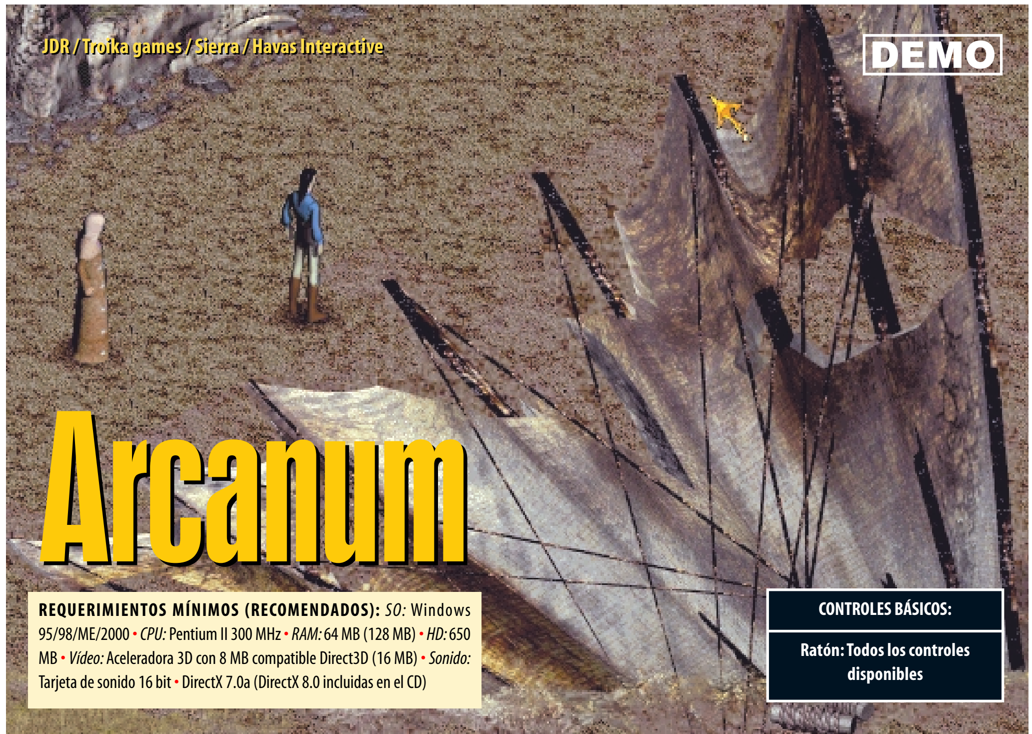
CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Vistas
Cursores: Movimiento
Botón dcha.: Golpeo 2
Botón izq.: Golpeo 1

Desde el universo «Might and Magic», llega un nuevo título de esta saga, aunque esta vez se trata de un juego exclusivamente online. Luchar contra los más temidos monstruos y personajes a través de internet es el objetivo del próximo lanzamiento de 3DO, del que este mes podréis encontrar una demo en nuestro CD. Con una ambientación similar a la utilizada en el resto de títulos de la saga, para obtener importante apoyo y protección al principio, deberás aliarte con los más fuertes de la partida, de esta forma evitarás perecer a las primeras de cambio. A medida que avances en el juego irás adquiriendo nivel con la experiencia que desarrollarás y podrás ser el líder de un grupo de guerreros. Si lo prefieres, crea tú una partida en red a la que puedan unirse otros jugadores. Podrás incluso chatear con ellos para saber cómo actuar en cada momento. La demo se encuentra en inglés.







Arcanum

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium II 300 MHz • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 650 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D con 8 MB compatible Direct3D (16 MB) • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 7.0a (DirectX 8.0 incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles

Ambientado en un mundo fantástico con escenarios de una tremenda calidad nace «Arcanum», un juego de rol con un engine similar al tan aclamado «Diablo II», en el que más de 300 personajes de distintas razas, humanos, enanos, orcos, elfos…, conviven con la magia y la tecnología. La demo que os ofrecemos este mes en nuestro CD permite jugar un nivel del juego eligiendo el perfil del personaje que luego será relevante en el desarrollo del juego. A medida que avance la historia podremos ir potenciando las habilidades de las que queramos dotar a nuestro personaje, eso sí, en detrimento de otras. La demo se encuentra completamente en inglés.

Conflict Zone

Estrategia / Masa / Ubi Soft

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium II 300 MHz (Pentium II 500 MHz) • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 200 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D con 16 MB compatible Direct3D (32 MB) • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles.

A pesar de estar el género de estrategia más que saturado, de nuevo, y a la espera de la versión final, Micromanía os ofrece en exclusiva la demo de uno de los títulos de estrategia en tiempo real que sin duda dará mucho que hablar en los próximos meses. Y es que su ambientación, totalmente actual, rompe con la norma de lo últimos tiempos en los que las épocas pasadas y el futurismo copan el mercado. La demo permite jugar tres misiones en modo de un solo jugador, en las que los objetivos se marcarán al principio.
La primera tiene como escenario el árido y rocoso terreno rojo, mientras que las otras dos tendrán tintes blancos de la nieve de los polos. Como todos los títulos de estrategia, la creación de tropas y el abastecimiento de éstas, será clave para conseguir os objetivos de cada misión. No conviene entrar en guerras antes de tiempo, ya que una mala orgnización del ataque o un ataque corto de efectivos pueden dar al traste con la misión. La prioridad a la hora de construir edificios, pasa por los necesarios en primera instancia para creación de tropas, y carros de combate.
Está completamente en inglés al igual que la versión definitiva, aunque ésta incluirá campañas y misiones que sin duda os harán pasar horas y horas frente a la pantalla del ordenador. El modo multijugador será, sin duda, uno de los principales atractivos que presentará el título.





PREVIEW

Startopia

Estrategia / Mucky Foot / Eidos Interactive / Proein





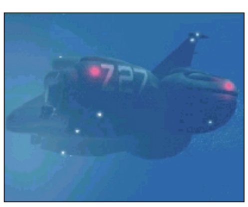

Uno de los próximos lanzamientos estrella que prepara Eidos Interactive, se centra en este estupéndo juego de estrategia. Con una mecánica de juego similar al conocido «Theme Park», «Startopia" nos sumerge en un mundo alienígena en el que las pinceladas de humor estan presentes en todo momento. Como misión principal habrá que construir y gestionar un centro turístico de lujo, ubicado en el espacio, de tal forma que consigamos atraer al mayor número de turistas alienígenas de todas las razas.

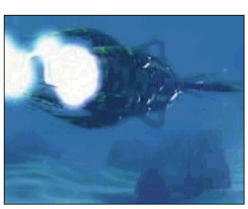
El desarrollo del juego se está basando en potente motor 3D que se traducirá en un magnífico acabado gráfico, virtud que resalta sobre cualquier otra.El extravagante mundo en el que se ambienta el juego y el humor presente en muchas fases prometen sin duda horas de diversión y entretenimiento. El lanzamiento está próximo, pero de momento y para ir abriendo boca, en el CD encontraréis un adelanto en forma de preview de lo que será este particular juego de estrategia.

PREVIEW

Submarine Titans

Estrategia / Infinite Loop / FX Interactive



Año 2110, comienza la vida submarina de todos los habitantes de lo que antes era la Tierra. Ahora, cubierta por el agua tras derretirse los polos a causa del impacto de un cometa. Los habitantes necesitan de una fuente de energía que permita sobrevivir. La población se ha dividido en dos civilizaciones para controlar el planeta y el Corium 276...pero las cosas empeoran cuando se descubre vida inteligente alienígena en el planeta… Tu misión será hacerte con el control de la tierra y, por ende, de esa fuente de enrgía tan valorada como necesaria para subsistir. El mundo de la estrategia engrosa sus filas con un nuevo reto, pero...¿serás capaz de estar a la altura?



DEMO

Z Steel Soldiers

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium II 266 MHz (Pentium III 850 MHz) • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 100 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D con 8 MB compatible Direct3D (64 MB) • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles

Estrategia / The Bitmap Brothers / Acclaim

Después de un larga espera desde que Micromanía anunció la demo de «Z Steel Soldiers», por fin vais a poder disfrutar de este genial juego que está a punto de ver la luz en el mercado. De momento y para ir abriendo boca podréis jugar una misión demo para ir cogiendo habilidad y manejo con las tropas y unidades que estarán disponibles en el producto final. La misión demo tiene como objetivo destruir el centro de mando así como las fábricas del enemigo, que en este caso vestirá de color azul. Dispondréis entre otras cosas de un helicóptero de reconocimiento muy útil para ver cómo está el patio antes de entrar en materia de guerra. Se encuentra en castellano.

MULTIMEDIA

Blade

Este archivo no cambia el número de versión del juego y supone el primer parche oficial desde que este título viera la luz al mercado. Se ha retocado el código fuente para dar una mayor estabilidad al juego. Además el juego presenta ahora un sonido cuadrafónico. También será menos problemático cambiar la resolución. Los problemas detectados tras grabar y cargar partidas han desaparecido.

B-17 Flying Fortress

Este archivo actualiza el juego a la versión 2.0. Con este archivo se incluyen sustanciosas mejoras hasta el punto de haber retocado el motor gráfico del juego aumentando el realismo del mismo. La inteligencia artificial ha mejorado notablemente. Ahora ya no se podrá disparar a naves ocultas. La faceta multijugador tampoco se ha librado de los cambios. Los problemas detectados con la pulsación de la tecla Esc han sido eliminados.

Tribes 2

Este archivo actualiza el juego a la versión 22460. Con esta actualización se han mejorado diversos aspectos del juego en el apartado multijugador, mejorando la comunicación entre sistemas Linux y Windows, así como las respuestas de los servidores de juego. También se han solucionado los problemas detectados con el sonido y se ha mejorado notablemente la física de los vehículos del juego. Este archivo mejora el funcionamiento de las torretas araña que ahora necesitarán mayor superficie para desplegarse.

Diablo II

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.06. Con él se han solucionado diversos bugs del juego. Además las partidas multijugador a través de Battle.net serán a partir de ahora más estables.

Nascar 4

Actualiza el juego a la versión 1.1. Se han corregido multitud de problemas de jugabilidad así como distintos bugs encontrados durante el desarrollo del juego. Todos estos cambios afectan a los controles de los coches, modo multijugador, las cámaras del juego y como al aspectos gráfico. Los cambios se pueden ver en el fichero txt de la actualización. Esta actualización es incompatible con la versión 1.0 del juego.

Serious Sam

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.00c. Con él se han solucionado distintos problemas de configuración, ya que ahora se salvarán las modificaciones en las opciones de sonido y se ha desactivado el joystick como elemento de control por defecto. Se ha aumentado el número de opciones en el modo cooperativo de juego y se ha dado mayor soporte multijugador de forma que ahora si se instala un servidor éste soportará mods. También se ha optimizado el código para utilizar el chip Ati Rage Pro, aunque sin excelentes resultados.

Delta Force: Land Warrior

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.00.29. Permite utilizar cualquiera de las versiones disponibles del juego (alemana, francesa, etc.), independientemente de la que se haya instalado.

La Prisión

Este archivo no modifica el número de versión del juego, y los cambios que efectúa serán efectivos desde el 27 de Abril de 2001. Las modificaciones hechas al juego son muchas y muy sustanciales y se pueden consultar en la página web oficial del juego. Se han retocado diversos aspectos de apariencia así como de la inteligencia artificial de los personajes.



AVANCE ESPECIAL

GALLEON

¿Qué fue de los creadores de Lara Croft, una vez que «Tomb Raider» estuvo finalizado? ¿Dónde ha estado durante estos años Toby Gard con sus antiguos compañeros de Core Design?
Descubre todo sobre «Galleon», el proyecto secreto de Confounding Factor, y su desarrollo de más de dos años, en el próximo número de Micromanía. Un título que pretende causar una revolución mucho mayor que «Tomb Raider». No te lo pierdas.



PATAS ARRIBA

FALLOUT TACTICS

Te contamos los secretos y los mejores consejos para triunfar en «Fallout Tactics». Una completa guía que no puedes pasar por alto.



PUNTO DE MIRA

EDGE OF CHAOS

La segunda parte de «I-War» ya está aquí. Te contamos cómo es lo último en aventura y acción en el espacio exterior. El futuro llama a tu puerta.



PUNTO DE MIRA

Z STEEL SOLDIERS

Por fin llega el esperado título de The Bitmap Brothers. ¿Se han cumplido todas las expectativas? El próximo mes, conoce cuál es el veredicto de Micromanía.



REPORTAJE

NEVERWINTER NIGHTS

El mundo del rol está en puertas de una revolución. Bioware descubre cómo será «Neverwinter Nights». Conoce todo lo que querías averiguar sobre el nuevo bombazo de la compañía canadiense.

Y, además, todas las secciones habituales de la revista, noticias, avances, previews, trucos, guías y mucho, mucho más

NOTA DE LA REDACCIÓN: Micromanía se reserva la posibilidad de cambiar alguno o todos los contenidos anteriores, en virtud de la actualidad de la revista y sus contenidos.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LA PRIMERA REVISTA DE JUEGOS EN ESPAÑA

MicroManía

Sólo para adictos

www.hobbypress.es/MICROMANIA

Número 77



CLIVE BARKER'S
UNDYING

SUPLEMENTO ESPECIAL
SOLUCIONES COMPLETAS

HEART
OF WINTER

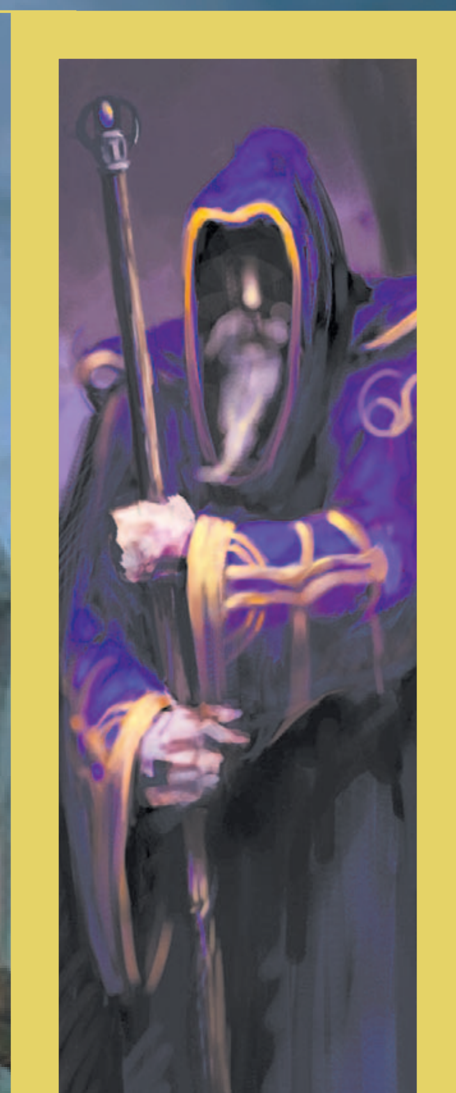
LOS TRES REINOS: EL DESTINO DEL DRAGÓN

HEART OF WINTER

EN EL CORAZÓN DEL INVIERNO

Exhaustos y ahítos de éxito tras el recién acabado combate con Belhifet, los héroes volvieron a Kuldahar en busca del merecido reposo. La aventura que casi inocentemente había empezado en Easthaven en pos del mal de Kuldahar, había dado lugar a la gloriosa intervención de los héroes en un enfrentamiento cósmico entre demonios, en un escenario gélido como el de las Tierras del Norte, Faerun. Y, sin embargo... quien piense que pasó frío en «Icewind Dale», que se prepare: bienvenidos al Corazón del Invierno.







La fama de los héroes había volado, y sus pies sólo daban de sí para andar. Tras volver de Easthaven a Kuldahar, les esperaba una sorpresa, que tenía la forma de un enano y que respondía al nombre de Hjollder. Hjollder era el brujo de una de las tribus que habitan en esas remotas tierras, y había tenido una visión sobre nuestros héroes. Por ello, se había puesto en camino hacia el sur, a fin de establecer contacto con los únicos a los que creía capaces de resolver la situación que se estaba viviendo allí. En efecto, las tribus nómadas de la zona, tradicionalmente independientes, se estaban agrupando bajo el mando de un líder resucitado, Wylfdene. No obstante, Hjollder creía que, quien realmente poseía el cuerpo resucitado de ese guerrero era alguien mucho más poderoso. Ni más ni menos que Jerrod, cuyo santuario acababan precisamente de abandonar los héroes.

Hagamos un poco de historia: en una lejana época hubo un poderoso hechicero que, en su afán por dominar el mundo, no dudó en llevarlo hasta una gran guerra. Cuando, tras terribles y prolongadas batallas, la victoria parecía comenzar a inclinarse hacia el lado de las fuerzas del bien, el malvado brujo intentó un último truco y lanzó un poderoso hechizo que, si funcionaba, cosa que desconocía por ser la primera vez que lo utilizaba, abriría una puerta dimensional al mundo de los muertos, de donde vendrían sin duda refuerzos para su causa. El hechizo funcionó. Y los muertos vinieron. Pero el invocador no pudo controlarlos. Así que las fuerzas "vivas" (nunca mejor dicho), hasta ahora enfrentadas, se unieron contra el enemigo. Sin embargo, los poderes de los recién llegados hacían presagiar un funesto desenlace para la batalla y, por ende, para el resto del mundo de Faerun, que difícilmente podría resistir su fuerza. En esos momentos, el tal Jerrod recibió la inspiración divina de Tempus, el dios a que servía, y lanzándose en mitad de la batalla, sacrificó su vida en un poderoso hechizo que volvió a cerrar el acceso a la oscura dimensión. Esta era la historia que había cimentado la leyenda del que parecía encarnado en Wylfdene. Qué extraño que ese paladín de la paz, hubiera vuelto a Faerun para traer la guerra, pero este juicio tan precipitado exigía un mayor análisis de la situación en la zona de las Diez Ciudades.

Y eso es lo que le proponía el enano al grupo de aventureros. ¿Alguien acaso duda de que nuestros héroes rechazarían el encargo?



Las tribus nómadas de la zona se estaban agrupando bajo el mando de un misterioso líder

LA LLEGADA A SOLOBOSQUE

Solobosque está situada en la parte más septentrional de Faerun, a orillas del mar Dualdon. Un alto pico montañoso, la Cumbre de Kelvin preside el pueblo, y lo hace habitable al actuar de barrera frente a los gélidos vientos de los glaciares. Solobosque es la décima de las Diez Ciudades de la alianza, pues fue la última en incorporarse a la federación. Pero, por desgracia, era precisamente en sus cercanías donde las tribus nómadas habían montado su cuartel general, y donde se había instalado Wylfdene. Por ello, allí fue donde debía dirigirse el grupo de héroes.

Solobosque, pese a su desolador aspecto, ofrece todo tipo de servicios, aunque no con tanta profusión como las ciudades más desarrolladas. En efecto, hay una preciosa posada, El Cadalso Silbante, de la que se cuentan extrañas leyendas, pero cuyo dueño actual, Kieran Nye garantiza un buen servicio. Asimismo, hay un almacén regido por Emmerich Halcón Cantor en el que el grupo puede pertrecharse adecuadamente siempre que lo precise. También dispone la ciudad de un templo en honor de la diosa del comercio, Waukeen, cuyo sacerdote es Quinn Dedoargenteo; el grupo puede acceder aquí a servicios de curación y similares.

Como no puede ser de otra forma en un poblado costero, hay un cobertizo para la fabricación de barcos, cuyo responsable era Thom Farold, y en el que trabajaba junto a su hijo Ned. En el nordeste de la aldea malvivía el tonelero local, Tybald Dunn, dedicado a este oficio artesanal y acosado por las prácticas poco éticas de su vecino, Baldemar Thurlow. Éste, por cierto, tiene una hermosa mansión y se dedicaba a la fabricación de carros, próspero negocio que le ha generado una considerable fortuna y le ha llevado al más alto poder, ya que es el representante de Solobosque en el Consejo de las Diez Ciudades.

En la esquina noroeste, en una destartalada cabaña, viven tres hermanos, Digby, Dolon y Doogal, que se dedican a la reprobable práctica de cazar con trampa, cosa nada bien vista por Emmerich. Finalmente, tenemos el cobertizo de Purvis, el enterrador, cuyos servicios esperemos que no sean necesarios en el transcurso de la aventura, al menos para el grupo de recién llegados.



La tierra en que se desarrolla esta nueva aventura parece, si cabe, mucho más inhóspita que los alrededores de Kuldahar.



Solobosque cuenta entre su dotación económica de un precioso molino que le otorga cierta apariencia hogareña.



El templo de Solobosque invita al reposo y a la meditación, en un cálido ambiente, algo muy de agradecer en estas tierras.

Este es el mapa de Solobosque, lugar de recepción de los héroes, pero no de destino, ya que su destino era el campamento de los bárbaros, situado en las proximidades del pueblo, y en cuyo Salón de Aguamiel les esperaban Hjollder y Wylfdene. La investigación de la ubicación exacta del mismo no fue tarea difícil, ya que había muchos personajes que la conocían, tanto en las calles como en la posada. Por ejemplo, Rawleigh Gallway, jefe de las caravanas, que informará a los héroes de que, por culpa de la presencia del ejército en las proximidades, se ven obligados a permanecer en Solobosque sin poder abandonar el pueblo.

Antes de rendir la visita obligada a Wylfdene, los héroes pueden demostrar su condición, ayudando a la familia Dunn, la del tonelero, con unas cuantas buenas acciones. Hailee, la hija, está cerca del pozo del centro de la ciudad, y es un poco mentirosa: informará de que su hermano ha caído al pozo y que has de pedir a su padre una cuerda para sacarlo. Por supuesto, Tybald contará el defecto de su niña, y pedirá al grupo que la diga que vuelva a casa. Por otro lado, Ambere, la madre y esposa, se dedica a la bebida en la posada, y sólo las buenas palabras podrán inducirla a retornar a su hogar con su familia.



Hecho esto, Hailee accederá a volver con sus padres. La última buena obra es animar a Tybald a independizar su negocio, según los consejos que, al respecto, transmite Quinn al grupo. Con esto, los héroes dejarán una familia reconstruida y conseguirán sus propios beneficios.

Otra cosa de interés es la aparente existencia de un espejo mágico en la posada. De él hablará al grupo Hailee, ya que ha podido apreciarlo desde una privilegiada atalaya a la que acostumbra a subir a veces. Sobre dicho espejo puede aportar más información Kieran, pero en todo caso es el acceso a un despacho secreto en donde se pueden encontrar algunos objetos de interés para el grupo de héroes.

ENCUENTRO CON WYLFDENE

Llegado el momento, el grupo se dirigió al campamento de bárbaros, y llegó a su entrada, donde fueron saludados por el centinela, Angaar. No obstante su pésimo humor, Angaar condujo al grupo a presencia de su líder, en la tienda más grande del campamento, conocida como el Salón de Aguamiel. Aquí, el desorden era manifiesto, mientras grupos de bárbaros pululaban por doquier portando distintos tipos de enseres.

La recepción fue más fría que el clima local, y los héroes fueron acusados de traidores; una buena bienvenida. Al parecer, un tipo tuerto había llegado unos días antes con la única misión de matar a Wylfdene. Por desgracia para él, había sido descubierto y convenientemente tratado: ahora su cabeza presidía el filo de una lanza a la entrada del campamento, como ejemplo y escarmiento para futuros intentos.

El asesino se había presentado como enviado del Consejo de las Diez Ciudades. Curiosamente, en el pueblo se oían rumores sobre un tipo similar que se había hospedado en casa de Baldemar Thurlow. A la vuelta sería interesante investigar este suceso. En todo caso, el grupo necesitó convencer a Wylfdene de que sus intenciones no eran en absoluto coincidentes con las del anterior visitante, ya que el grupo buscaba un tratado de paz. Wylfdene se negó en redondo a aceptarlo: los pueblos nómadas estaban hartos del dominio de las ciudades, que paulatinamente les habían ido expulsando de sus lugares tradicionales de vida, se habían apropiado de sus dioses e incluso les habían cambiado el nombre. Era el momento de que todas las tribus se unieran para poner fin a la abusiva situación: la guerra era, pues, inevitable. Y nuestros héroes habrían de correr la misma suerte que el anterior comisionado. La intervención de Hjollder en este momento, afirmando que los había visto en una visión enviada por el dios Tempus y que había que respetar sus vidas, tampoco tuvo efecto, salvo el de que Wylfdene diera la orden de confinar al chaman en la Isla Cementerio, acusado de traidor.

Entregados a Angaar para ser ejecutados, la única salida del grupo estribaba en exponer al noble bárbaro su posición. Aunque, como se puede comprender, a regañadientes, Angaar accedió a liberarlos, sobre todo convencido por la visión narrada por Hjollder. Asimismo, les contó algo sobre las condiciones de vida en la Isla Cementerio y la forma de llegar allí, mediante un barco desde Solobosque.

La recepción en el campamento fue muy fría, y enseguida los héroes fueron acusados de traidores

De vuelta al pueblo, lo primero era investigar la participación de Baldemar en el turbio asunto del asesino tuerto. El líder no pudo ocultar mucho tiempo la verdad: en efecto, el Consejo no había llegado a un acuerdo sobre cómo tratar la grave crisis de los bárbaros, así que algunos de sus miembros, entre ellos Baldemar, habían optado por la vía rápida: contratar un asesino para que acabara, haciéndose pasar por emisario, con el peligroso unificador. Los resultados de la pérfida maniobra ya se conocen. Baldemar, arrepentido, accedió a comunicar al resto del Consejo la trama urdida a sus espaldas.

Otro acontecimiento digno de mención había ocurrido en ausencia de los héroes: Purvis, el enterrador, tenía trabajo, ya que uno de los hermanos tramperos, Digby, había muerto tras el ataque de un poderoso lobo. Para Emmerich esto no era otra cosa que la venganza de la madre naturaleza antes las actuaciones de estos desalmados.

Con estas noticias frescas, el grupo se dirigió al cobertizo de botes, donde Thom les informó que Ned estaría encantado de llevarles en su cómodo barco a la Isla Cementerio... aunque les desaconsejaba vehemente la excursión. Por suerte, Ned no tendría inconveniente en viajar a tan inhóspito lugar.



Bienvenidos a la posada El Cadalso Silbante... aunque mejor no reparar en el nombre porque da un poco de mala espina.



La acogida en el campamento de los bárbaros no fue muy hospitalaria. A los héroes les esperan algunas sorpresas...



En el Salón de Aguamiel tendremos el primer contacto con el revivido líder bárbaro, Wylfdene, que nos aportará mucha información.



La Isla Cementerio presenta curiosos parajes, como este druídico círculo de rocas custodiado por un oso polar.



El recorrido por las tenebrosas catacumbas exigirá una visita obligada a la antigua residencia del cuerpo del Wylfdene.

CRUCERO Y ESTANCIA EN LA ISLA CEMENTERIO

La isla Cementerio es un animado paraje poblado en su superficie por numerosos Espectros Tumularios y Ahogados, de los que un pequeño contingente atacará al grupo nada más llegar. La característica más reseñable de esta isla es que está compuesta por un sistema de catacumbas a los que se tiene acceso desde numerosos puntos de la misma. Una entrada está nada más llegar al norte del embarcadero, en el que, por cierto, esperará pacientemente Ned hasta que el grupo juzgue oportuno retornar a parajes más animados.

Antes de enterrar a los héroes, una breve referencia a la superficie, en cuya parte occidental destaca la torre de Edion Caradoc, con el que se puede comerciar y conseguir hechizos. Otras singularidades las constituyen el espíritu del Oso Polar, un poco a la derecha del centro de la isla, y Skaldar: ambos tienen en común que no desean la presencia del grupo en la isla, y que sólo quedarán satisfechos si se abandona su presencia o se lucha con ellos hasta derrotarlos. Por supuesto, sin olvidar que la isla tiene un contingente muy numeroso de Ahogados y Espectros Tumularios para aderezar la exploración.

En todo caso, las catacumbas también tienen un buen pertrecho de estos seres, aunque también hay algunos tesoros dispersos, normalmente custodiados por traicioneras trampas que el ladrón del grupo habrá de localizar y desmontar antes de hacerse con el botín.

Nada más entrar, un grupo de espectros tumularios se lanzaron a por los héroes, apoyados a distancia por dos peligrosas vírgenes aulladoras que, como en posteriores combates, han de constituir el objetivo inicial del grupo. Una buena estrategia puede ser acercarse a ellas con los ladrones ocultos en sombras y provocar al resto de enemigos para que se acerquen al grupo; cuando dejen sola a la virgen, los ladrones podrán atacarla con facilidad y acabar rápidamente con ella.

El camino proseguía por el sur hacia el oeste de las catacumbas, donde otro contingente de espectros y ahogados abordó al grupo, tratando de detener ►





LOS ENEMIGOS

Son numerosísimas las especies de seres interesados en poner fin a la vida de nuestros héroes. A continuación, se describen las mismas, con el comportamiento que normalmente siguen en combate, y las distintas variedades que cada especie presenta.

-Espectro Tumulario: rápido y peligroso, aunque no es muy duro y sucumbe rápido a unos cuantos golpes.

-Ahogado: al contrario que su compañero de cuadrilla, es más bien lento. Requiere mucha paciencia para acabar con él y suele ser poco atinado en sus golpes.

-Virgen Aulladora: se mantiene siempre a una prudente distancia del fragor del combate, siendo su arma más peligrosa el hechizo que tiene de desesperanza. Ha de ser objetivo prioritario en combate.

-Salamandra del hielo: portan una larga lanza con la que pueden hacer daño, incluso aunque no sean hostiles, si te acercas a ellas. Lanzan hechizos de grupo poco dañinos.

-Troll de las Nieves, Gran Troll del Hielo, Gran Troll de las Nieves: sólo se pueden dañar con armas mágicas. Sin embargo, los trolls de las Nieves tienen una enojosa peculiaridad, aparte de su extrema fealdad: cuando pierden sus puntos de vida, caen al suelo, y, si no se les remata, se vuelven a levantar al cabo de un rato. El problema es que, cuando caen, no se les puede dañar más que con magia, y no con todo tipo de magia. Por ello, resultan difíciles, pese a ser lentos. Un arma con poder mágico puede ser una buena solución.

-Gran Yeti del Glaciar (Yeti Berg): son fuertes pero muy lentos, por lo que son fáciles en entorno abierto, y muy complicados en salas pequeñas..

-Lobo de las Nieves: son peligrosos por su rapidez de movimientos. Tienen capacidad de lanzar una nube de hielo dañina para el grupo.

-Gigante del hielo: son enemigos enormes, muy lentos de movimientos y fáciles de obstaculizar. Sus golpes son letales. Por suerte, no son especialmente listos y no sabrán salir de un bloqueo hecho por el grupo.

-Remorhaz: son insectos gigantes, bastante torpes, pero cuyo golpe es muy peligroso. Pese a su aspecto, no son rivales difíciles. Eso sí, conviene vigilar los agujeros de sus madrigueras, de los que pueden aparecer por sorpresa.

-Golem de hielo centinela: titanes blindados a los que es difícil hacer mella. Tienen mucha fuerza y son muy peligrosos. Su punto débil es la velocidad, por lo que hay que jugar esta baza contra ellos. Por otro lado, sólo determinadas armas les hacen daño, y son inmunes a la magia.

-Bárbaros de la tribu Wyrm: rivales flojitos de los que el grupo se puede desentender con facilidad, ya que sólo atacan tras descubrirse la traición de Wylfdene, y serán derrotados por sus propios aliados, los bárbaros de las tribus del Alce y del Oso.

-Scrag: reptiles o anfibios de dos patas aclimatados a las frías temperaturas del norte. Son rivales dignos sin destacar especialmente por ninguna faceta del combate, aparte de su poco estético aspecto. Atacan en grupo (pero quién no en este juego)

-Carroñero de Huesos: gusanos voladores con algún poder mágico. Son relativamente rápidos y no tan peligrosos como aparentan.

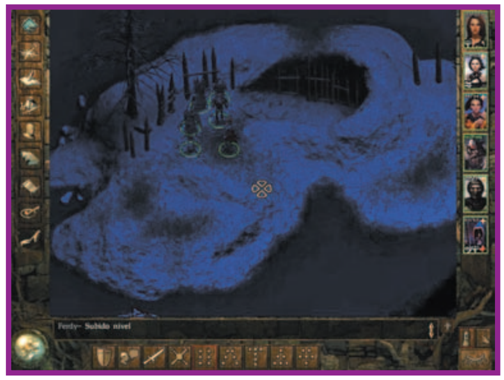
-Elemental hidrogénico: Enemigos fáciles, que se quedan estáticos en el estanque del que aparecen, Normalmente sólo se les puede atacar con arcos y hechizos, pues no se llega en el cuerpo a cuerpo. No resistirán muchos golpes, pero son constantes en el lanzamiento de proyectiles mágicos, con excelente puntería. En último caso, siempre te puedes alejar de ellos para curarte.

-Huesos helados, Huesos Congelados: son esqueletos de gran resistencia, que suelen aparecer en grupo. Los primeros son enemigos cuerpo a cuerpo, rápidos y de menor tamaño que los segundos. Los Congelados, por su lado, disponen de una amplia panoplia de hechizos y van fuertemente blindados. Los combates con estos grupos son de los más difíciles de la aventura.s

-Sahaugin (Guardia Real, Sacerdotisa): son una especie indefinible, que atacan en gran grupo, pero bastante débiles uno a uno. En todo caso, no los encontrarás aislados. Las sacerdotisas pueden lanzar hechizos no muy peligrosos

-Vodiganoi: actúan combinados con los Sahaugin, y tienen magia. Son más corpulentos, pero es difícil alcanzarlos sin haber derrotado primero a la infantería que les acompaña.


No todos los rincones de Faerun son igualmente atrayentes que el que nos muestra esta interesante postal.


El grupo ha encontrado el refugio del chaman enano, Hjollder, relegado al exilio en la Isla Cementerio, por su jefe Wylfdene.


Thom Farold no tiene reparos en informar a los héroes de lo acontecido en Solobosque en los últimos días.

su paso imperturbable. Más al oeste, había que atravesar un estrecho puente de madera, fuertemente custodiado por los seres habituales, a los que se unían en esta ocasión un par de vírgenes aulladoras. Pero tras ese puente se encontraba la tumba de Wylfdene, ahora revivido según sabemos. El cofre vacío estaba custodiado por Mebdinga, especie de demoniaco ángel custodio, que conminó a los héroes a no enturbiar el reposo del resucitado; para ello se valió como argumentos de sus propios poderes y de la ayuda de cuatro vírgenes aulladoras, en un combate terrible, en que Mebdinga ha de ser nuestro objetivo prioritario por sus letales poderes.

Tras la cruenta lucha, el grupo pudo aproximarse al sarcófago de Wylfdene, donde halló, entre otros objetos, la insignia tribal del líder. Extraño que la hubiera dejado allí en lugar de portarla. Incógnita a la que tal vez Hjollder, si le encontraban, podría responder. La ruta les llevaba de vuelta, y luego desde la salida, por un puente más ancho, hacía la esquina noroeste de las catacumbas. De nuevo, dos numerosos grupos de espectros y ahogados, con apoyo de vírgenes, se opusieron sucesivamente al avance, pero fracasaron en el intento. Así, eventualmente, el grupo fue capaz de volver a la superficie en la zona noroeste de la isla, donde Hjollder tenía su refugio.

El chaman no quería tratar del tema con los héroes, pues su castigo le venía de la más alta autoridad, de la que no tenía motivos para desconfiar. Sin embargo, al mostrarle la insignia encontrada en el cofre de Wylfdene, algunas dudas le surgieron. Ya no estaba seguro del verdadero origen del espíritu que animaba el cuerpo de Wylfdene: ¿por qué no llevaba tan valioso símbolo? Quizá el asunto requería más investigación. Tal vez la Vidente de Hielumbra tendría respuestas sobre este enigma; el grupo debía dirigirse allí de inmediato. La vuelta al embarcadero la hicieron a través de las catacumbas para evitar más enfrentamientos con seres de ultratumba, y allí Ned les devolvió a Solobosque con mayor premura incluso de la requerida por los héroes.

En Solobosque seguían ocurriendo sucesos extraños: en efecto, otro de los hermanos tramperos había muerto, Dolon, y los rumores hablaban de un lobo mágico visto en el entorno, que estaba tomando venganza de los furtivos. Una rápida charla con Kieran reveló que, posiblemente, era un hombre-lobo el causante de las muertes, no un Lobo Mágico. Y el pobre Emmerich había tenido últimamente pesadillas con un lobo y, de hecho, fue mordido por uno en un paseo por el bosque. De esto resulta que era Emmerich el hombre–lobo y, por tanto, el inconsciente asesino de los hermanos. Para curarle de su dolencia, Kieran suministraría un amulento. Y con esto, el grupo puso fin a este misterio doméstico.

Tras la cruenta lucha, el grupo pudo aproximarse al sarcófago de Wylfdene, donde halló la insignia tribal de líder



LA VIDENTE DE HIELUMBRA

El territorio de Hielumbra consiste en escarpados acantilados coronados y calzados de nieves sempiternas. El camino que conducía a los héroes era estrecho y raramente presentaba alternativas o cruces, por lo que se trataba de ir siguiéndolo con la mayor cautela posible. Pero, por supuesto, esto no sería suficiente para pasar desapercibido ante ninguno de los numerosos monstruos que lo habitaban. A destacar los Yetis del Glaciar y Trolls de las Nieves por encontrarse aquí en gran número. También hay Salamandras de Hielo, Lobos de Invierno, Osos Polares y algún gigante de Hielo despistado.

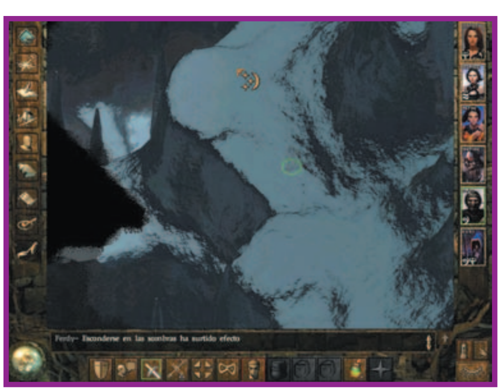
El primer hito reseñable en el camino consistía en un campamento de enanos, cuyos cuerpos revelaron algún objeto de interés. Más adelante, los héroes pasaron por una amplia planicie en que un gigante de hielo combatía con varios lobos, tras haber perdido a su compañero. Ninguno de ambos rivales renunciaría a pelear con el grupo.

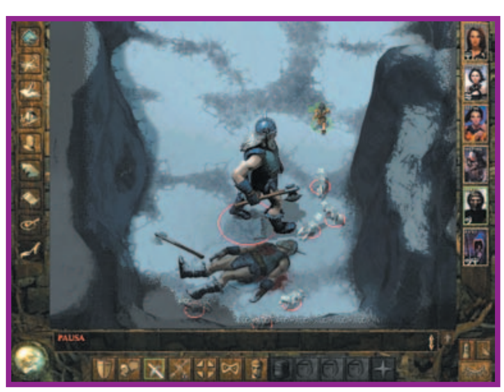
El camino seguía hacia el oeste. De vez en cuando, un extraño ojo se aparecía por unos instantes al grupo, pero el resto del tiempo el avance era penosamente dificultado por la nieve, los yetis y los trolls. El avance seguía dando curvas hacia el norte, donde, antes de cruzar el largo puente que llevaba a la entrada de las cuevas de la vidente, el grupo tuvo que enfrentar un numeroso contingente de trolls de las nieves y salamandras de hielo, con un par de yetis para acompañar.

Pero al fin penetraron en las cuevas, refugio al menos de las inclemencias del exterior. Al entrar aquí, perturbaron el descanso de sus habitantes, unos insectos gigantes que atendían al nombre de Remorhaz. Son muy grandes y sólo atacan de tres en tres, por lo que el combate es relativamente fácil. Sin embargo, hay que estar ojo avizor ya que, en ocasiones, se ocultan en alguno de los numerosos huecos que hay en las cuevas, pudiendo atacar por sorpresa al viajero que se quede rezagado.

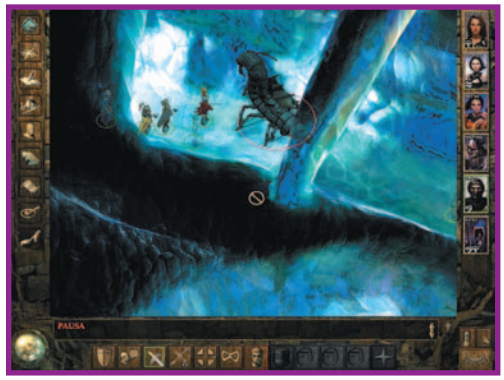
Al ir avanzando, el grupo tuvo la oportunidad de ver un nido con huevos de esta especie, ubicados en un hueco con acceso en rampa espiral. De vez en cuando, también aparecía en las paredes de la gélida cueva un imagen espectral, desapareciendo rápidamente. Prácticamente al final de las cuevas, los aventureros llegaron a un curioso refugio, en el que habitaba el herrero ciego Tiernon. A pesar de ser ciego por culpa de la vidente, no prestará su ayuda al grupo mientras no esté convencido de que no quieren dañarla. Una vez tranquilizado, cederá al grupo un espejo de hielo, única llave para la puerta mágica tras la que se refugia la vidente, puerta que, por cierto, fue diseñada y construida por el habilidoso artesano.

Por desgracia, sus carencias le hacen precisar de unos ojos que le dirijan. Y si el grupo accede a ayudarle en la fabricación de una poderosa arma, éste se la entregará en prueba de agradecimien-


Hielumbra es una tierra de acantilados nevados en los que el avance será penoso y cuajado de peligros (y de nieve, claro).


Unos lobos perseguidos por un gigante del hielo, cuyo compañero no ha podido sobrevivir el embate de las fieras.


Tras los últimos recodos traicioneros de Hielumbra, llega el momento de internarse en las cuevas de la Vidente.


Estos bichos alados responden al nombre de Remorhaz y se ocultan en los agujeros de las cuevas, atacando a traición al viajero incauto.


El paisaje bajo Hielumbra es ciertamente espectacular, aunque no está, desde luego, exento de peligros de toda índole.

to. Se puede elegir entre una espada de dos manos, una espada larga, un martillo, una daga y una albarda, todas ellas de gran poder. Hay que elegir bien, porque sólo se tiene derecho a una.

Una vez terminada la agradable estancia con Tiernon, verdadero oasis en este desierto de enemigos, el camino seguía hacia el norte, hacia el descenso al siguiente nivel de cuevas, en el que por fin encontrarían a la Vidente. El acceso a ésta, no obstante, está bien vigilado por numerosos golems de Hielo Centinelas, ubicados apropiadamente, de forma que no se les puede atacar por detrás. Además de estos "amigos", el camino está sembrado de trampas, por lo que conviene que el ladrón vaya limpiando el camino para el resto del grupo. Éste se dirige primero hacia el oeste, para luego bajar hacia el sur, volver en dirección este, y terminar hacia el norte en un portal fuertemente custodiado.

Pero eventualmente se alcanza el destino, la puerta mágica que da acceso a la Cámara de la Vidente, y que sólo se abrirá si el grupo cuenta con el Espejo de Hielo entregado por Tiernon. Allí esperaba pacientemente la vidente, quien confiesa el miedo que siente ante la presencia de los héroes, ya que ve su muerte asociada al grupo. Las arengas de los héroes para que haga frente a este temor serán infructuosas, y la vidente decidirá mantenerse escondida en su refugio, en lugar de salir al encuentro de su destino y enfrentarse a él.

Respecto a Wylfdene, la información aportada por la vidente vino a ratificar los temores del grupo y las sospechas de Hjollder. En efecto, la presencia que la vidente sentía en el cuerpo del bárbaro no era la de Jerrod, sino la del Corazón del Invierno, la de un Wyrm del Hielo y la Nieve que buscaba la venganza de un hombre. Para desenmascarar su verdadera personalidad, el grupo habría de confrontar al cuerpo de Wylfdene con el espejo de hielo, que obliga a ver al que lo usa. Si bien el testimonio de la adivina era algo confuso, no había dudas sobre el siguiente paso que tenía que dar el grupo: de alguna forma, habría de conseguir que el supuesto Wylfdene utilizara el espejo de hielo.

Tras ello, la vidente se ofreció a transportar al grupo al destino de su elección: la entrada a las cuevas o la estancia de Tiernon. En todo caso, era el momento de volver al campamento bárbaro.

WYLFDENE DESENMASCARADO

Una vez más, Angaar fue el encargado de conducir al grupo a presencia de su líder. Pero una vez allí los acontecimientos fueron considerablemente diferentes de los acaecidos en la primera visita. Al utilizar el espejo por fin afloró la verdadera personalidad del cuerpo de Wylfdene: Icasaracht la reina de los dragones. La destrucción de nuestros héroes era ahora inevitable, enfrentados a tan magnífico poder. Pero en ese momento se presentó la Vidente de Hielumbra, vencedora sobre sus temores y dispuesta a dar su vida de forma heroica. Su presencia forzó a que Icasaracht abandonará el cuerpo usurpado y tuviera que huir precipitadamente; pero lo tuvo que pagar con su vida, tal como su propio destino la había vaticinado.

Entretanto, los bárbaros se habían dividido en dos facciones: la tribu del Wyrm se enfrentaba con denuedo a las restantes tribus coligadas, una vez descubierta la traición de su falso líder. Sin embargo, poco podrían resistir sin su reina, y pronto la batalla tocó a su fin. Allí había vuelto Hjollder tras su confinamiento y el descubrimiento de la verdad sobre Wylfdene. Hjollder informó al grupo de que en el Mar de Hielo Movedizo se estaban recuperando unas tradiciones execrables de sacrificio de vírgenes, que ahora quedaba explicada: Icasaracht habría recuperado este viejo culto, lo que invitaba a pensar que era allí donde tenía su refugio, bajo ese mar. Hjollder habló también de la muerte de Icasaracht a manos de un humano, Ashonen, en las orillas del lago Dinashere.

En todo caso, los bárbaros de la tribu de la ballena gris podrían transportar al grupo a la isla que les servía de residencia en el inhóspito mar, desde donde podrían proseguir la persecución de la wyrm. Antes de ello, eso sí, tal vez a los héroes les interesara pasarse por la consulta de Jorn, el médico local, que atendería gustoso sus lesiones y les aliviaría, sin duda, del dolor. ➤



ESTRATEGIAS DE COMBATE

Prácticamente todos los combates que el grupo de héroes va a encontrar en sus andanzas por «Heart of Winter», son masivos, esto es, contra muchos enemigos simultáneamente. Además, son inevitables: no se puede hacer el viejo truco de aproximación para ir provocando a los enemigos de uno en uno (abriendo el territorio lo justo para que sólo se vea uno), ya que una vez seas localizado, vendrán todos los monstruos que haya en su área de influencia.

Tampoco es aplicable en la mayor parte de las ocasiones la táctica del paso estrecho, consistente en bloquear dicho paso con los guerreros del grupo, de forma que, una vez el ladrón ha atraído a los enemigos, se va detrás de esta barrera y los monstruos continúan tratando de atacarle sin poder alcanzarle, siendo fácil pasto del acero de los miembros de la barrera. Es muy raro que el grupo encuentre este tipo de pasos y, además, los monstruos que vayan apareciendo no se irán a por el ladrón, sino a por el primer héroe que vean.

Así pues, habrá que acudir a tácticas de combate masivo puro y duro. Un caso típico es la entrada a un área, donde siempre aguarda el típico "comité de recepción" numeroso. En esta situación lo más importante es mantener la calma y tener en cuenta que, cuando la cosa se ponga realmente cruda, lo mejor es huir no ya de la zona, sino del área, para descansar tranquilamente antes de volver a la faena.

En medio del fragor del combate conviene mantener a los personajes más débiles lo más cerca posible a la salida. Por otro lado, los ladrones deberían entrar ocultos entre sombras y aproximarse lo más rápidamente posible a los seres con poderes mágicos que estén a la vista, para marcarles y matarles rápidamente.

Tampoco es conveniente que el grupo se mueva mucho de la posición de partida, ya que esto hará que se vea más terreno y el combate se haga aún más tumultuoso. Así que conviene esperar con sangre fría, con los guerreros en primera línea, e ir atacando a los enemigos que se acerquen. Por otro lado, has de procurar que tus principales héroes estén permanentemente ocupados. En cuanto acaben con un monstruo deberían ir a por otro, y así. En este sentido, son de mucha ayuda las pausas automáticas que permite el juego; en concreto, la que se produce al acabar con un monstruo. En ese momento, puedes aprovechar para dirigir los ataques a otro.

En general, aunque haya muchos enemigos, conviene concentrar a los luchadores en uno cada vez. De esta forma, si te ves obligado a salir de la sala, vas consolidando victorias. Cuando la cosa está realmente cargada, para lograr un respiro, puede ser conveniente que el grupo se vaya hacia un lado arrastrando tras sí la horda enemiga en una finta, para luego volverse rápidamente a la salida: al volver a entrar, todos los monstruos vendrán de ese lado y será más fácil mantenerlos a raya.

De todas formas, lo que más se necesita en un combate de esta índole es suerte. Y vas a necesitar carros de ella para conseguir todas las victorias que exige este juego.



Un nido de Remorhaz muy bien protegido; los restos de los alimentos de las crías atufan totalmente la habitación.



Estas preciosas formaciones de hielo no deben distraer a los héroes de su destino final.



La guarida del herrero ciego, Tiernon, contiene todos los útiles propios de su oficio.

Tan pronto como estuvieron recuperados, Beomen les condujo a la isla citada. Allí había un gran tumulto de bárbaros, pacíficos, eso sí; lo que no se podía decir del resto de la isla, territorios en los que se acumulaban trolls de las Nieves, de los Hielos y una especie de lagartos a dos patas llamados Scrag.

Hacia el este se encuentran los restos de un naufragio con algunas cosas interesantes, y un buen número de Scrags vigilando la zona. Hordas más numerosas si cabe trataron de detener a los héroes en su camino hacia el norte, pero fracasaron en su intento. No muy lejos del puerto se hallaba la puerta de entrada al palacio de hielo residencia de Icasaracht, puerta que estaba cerrada a cal y canto, y flanqueada por sendos golems de Hielo Centinela. Una vez ambos derrotados, la puerta se abrió sin más resistencia y los héroes pudieron penetrar en la residencia de la poderosa reina dragón.



EL PALACIO DE HIELO

El primer nivel de acceso al palacio consistía en un camino directo, aunque haciendo curvas, en que a cada paso el grupo encontraría resistencia en forma de compactos grupos de enemigos: Yetis Berg, Grandes Trolls del Hielo, de las Nieves, y unas nuevas y formidables criaturas llamadas Carroñeros de Huesos. Fuera de que prácticamente cada paso que daban era saludado por una nueva horda de tan amigables seres, no hubo más obstáculos al avance. Por fin, tras un puente, alcanzaron el acceso al segundo nivel de la madriguera de Icarasacht.

En la primera zona de este nivel, el grupo fue atacado por el habitual grupo de trolls a los que se unieron Scrags en esta ocasión. Asimismo, había desperdigados algunos estanques de agua, a los que, al aproximarse, saltaban Elementales Hidrogénicos, que lanzaban constantemente proyectiles mágicos. Como no había forma de acercarse a ellos para un combate cuerpo a cuerpo, fue necesario el uso de flechas y hechizos para acabar con ellos. La parte sur de esta área estaba limitada por el enorme cadáver congelado de un dragón, cuyo cuello y cabeza eran medianamente distinguibles. El único camino era hacia el este, a través de un largo y estrecho puente.

Al otro lado del mismo esperaban unos destacamentos de esqueletos: los Huesos Helados eran enemigos muy duros que buscaban el cuerpo, mientras que los Huesos Congelados, de mayor tamaño, gustaban de atacar desde la distancia con poderosos hechizos. En conjunto, resultaban enemigos de difícil derrota, pero no había alternativa a enfrentarse a ellos. La nueva zona era un osario de extrañas criaturas, en algunas de las cuales se podían encontrar interesantes artefactos mágicos.

El camino llevaba hacia el sur, contra otro grupo de esqueletos similar al ya abatido, con la precaución añadida de la existencia de un charco y el consabido elemental hidrogénico en las proximidades. Tras la nueva victoria, el grupo giró hacia el oeste, donde la cabeza del dragón servía de división entre dos territorios: el del norte estaba vigilado por un Huesos Helados, aunque tras él abundaban los bichos de otras especies, que no tardarían en incorporarse a la batalla una vez dada la alarma por el aparentemente aislado esqueleto. Desde este terreno se puede coger el contenido de las costillas del dragón, de gran riqueza como no podía ser de otra forma.

Hacia el otro lado de la cabeza el grupo se encontró con gente pacífica, por increíble que pueda resultar: Xactile y sus esqueletos guardianes, que no sólo no les atacó sino que se ofreció a curarles (era sacerdotisa de Sekolah) e incluso les aportó información sobre la presencia de esqueletos por estos lares. La búsqueda conducía a los héroes ahora a la puerta del noroeste, más allá del altar del templo regido por Xactile.

Dicha puerta conducía a lo que por fin tenía aspecto de ser un palacio. Y estaban habitadas, por supuesto, por seres de extrañas razas: los Sahuagins y los Vodiganois. Los primeros son guerreros, aunque no muy duros; los segundos tienen poderes mágicos. En todo caso, su peligro proviene principalmente del gran número con que te puedes encontrar enfrentado simultáneamente si te dedicas a perseguirles a las habitaciones contiguas.

Estas cámaras se estructuran en torno a un hall central, vigilado por golems. Estos golems cierran los únicos pasos al resto del palacio, pasillos estrechos flanqueados por canales de agua. Dicho hall está plagado de trampas, por lo que el ladrón debería limpiarlo antes de que el resto del grupo entre en él. Asimismo, antes de provocar a los gólems conviene limpiar las estancias que se disponen de forma radial en su alrededor. Hecho esto, el grupo optó por enfrentarse a los golems, procurando no avanzar por los pasillos hasta no acabar con ellos, y eso pese a la aparición de nuevos elementales hidrogénicos en determinados lugares de la piscina del hall. Por cierto, para acabar con estos, sí se podían acercar los héroes lo suficiente para un cuerpo a cuerpo. El problema estribaba en que la parte noroeste del hall daba cobijo a todo el contingente de Sahuagins, incluyendo a su príncipe. Por suerte, los Sahuagins no son especialmente difíciles de matar. Pero bueno, al fin cayó el príncipe con su corte, dejando a disposición de los héroes, entre otras cosas, una llave normal, la llave de la habitación de Icasaracht. La puerta que conduce a ella está al nordeste, y de camino hay un extraño dispositivo con forma esférica cuya destrucción es muy recomendable si se ha de triunfar en la batalla final... que está a punto de comenzar.

EL FINAL DE ICASARACHT Y DE SU CORAZÓN DE HIELO

Ante los héroes se alzaba la imponente figura de este dragón hembra, cuyo gran poder era inversamente proporcional a su afán por ocultarse de tan frágiles criaturas. Y, como no podía ser de otra forma, antes de su destrucción, opto por darles toda clase de detalles sobre su venganza: Icasaracht odiaba a las Diez Ciudades, a las que acusaba de la destrucción de la orgullosa raza de los dragones. Y ella había hecho surgir el Corazón de Hielo, para clamar justicia y destrucción. Lo que no quedaba claro, era el papel de los Sahuagins en este tinglado. En fin, que cada uno imagine lo que quiera...

Ante los héroes se alzaba la imponente figura de un dragón hembra, cuyo poder era increíble

El combate empezó, y nada más hacerlo, se unieron a la dragona en su lucha el último reducto de la raza Sahuagin, y el más poderoso, integrado por su rey, la Guardia Real y los Sacerdotes. Y a esto, por si al grupo no le parecía suficiente, una dragona gigante en celo. En fin, nueva batalla épica, de seis contra muchos, pero de la que una vez más salieron vencedores nuestros héroes. Pero aún no tocaba el asunto a su fin, pues los derrotados no eran más que la última guardia antes de llegar a la Gema del Alma, que también había que destruir para asegurar el aniquilamiento total de Icasaracht.

La parte buena es que la gema no se mueve, lo que facilitaba el dañarla, y la parte mala es que lanza unos hechizos de gran poder, por lo que el combate, sin ser masivo, será tan duro o más que los ya librados.

Pero, como el lector se imaginará, una vez más nuestros esforzados y valerosos héroes salieron con bien del enfrentamiento, con el añadido de que esta vez habían salvado de paso a las Diez Ciudades y a las tribus nómadas de la guerra civil y la destrucción mutua.

Y, así, nuestros héroes pudieron soltar sus armas, y empezar a pensar en unas buenas vacaciones...

F.H.G.



UNDYING



Después de una vida de aventura en decenas de guerras y cientos de expediciones, suponía que ya nada nunca podría sorprenderme. Es más, cuando recibí la carta de Jeremiah hablando del mal que acechaba a la familia Covenant, pensé que aquella sería la misión más sencilla de mi vida. Ahora puedo decir que es mi vida la que se ha transformado por completo y, a pesar de sobrevivir a la odisea del mal en su estado supremo, las pesadillas me atormentan de tal forma que a veces hasta deseo regresar a la Hacienda Covenant para luchar contra mis viejos fantasmas. Aunque quizás una buena forma de enfrentarme a los temores que atormentan mi subconsciente sea escribir con el máximo detalle todo lo que sucedió en aquel lugar.

La cara del terror

Llegué a la Hacienda Covenant de noche. Gracias a la piedra Gel´ziabar y al hechizo de videncia pude a un espíritu en la entrada, presagiando lo que me esperaba. La habitación de Jeremiah estaba tras la primera puerta a la izquierda. Tras hablar con él, entré por la puerta de la derecha y súbitamente se entreabrió otra puerta que daba acceso a una sala en la que escuché las palabras del espíritu de Aaron. Seguí avanzando por pasillos y salas hasta llegar a un amplio patio interior cerrado por enormes vidrieras. Rodeé el patio interior y seguí atravesando oscuros pasillos hasta llegar a una espectacular escalera en espiral que ascendí mientras mataba varios aulladores. Regresé a la habitación de Jeremiah, me entregó un pergamino.

PRIMER DÍA EN LA MANSIÓN

Avancé por los pasillos hasta llegar a una bifurcación con dos pasillos laterales y uno enfrente, que era la entrada a la habitación de Lizbeth, donde encontré un libro de poesía. Regresé a la bifurcación. Al fondo del corredor de la derecha estaba la puerta del estudio. Como no pude abrirla, opté por el corredor de la izquierda, cuya puerta daba al primer piso de la gran escalinata. Entré por la gran puerta de doble hoja situada a mi izquierda. Estaba en la antecámara a las habitaciones de los padres de Jeremiah. A la izquierda estaba la habitación de Evaline, y en ella recogí una carta que hablaba del estado de preocupación y distanciamiento de su marido. Al lado contrario estaba la habitación de Joseph y allí pude leer un escrito suyo. Salí al hall de la escalera para bajar al piso inferior. Detrás de la escalera recogí la llave del sirviente. Entré por la puerta de la izquierda, seguí el pasillo de la izquierda y nuevamente abrí una puerta situada a la izquierda, por la que entré a la zona de comedores. Tras abrir la puerta frente a mí llegué a un comedor. De aquella sala partían dos corredores que terminaban en la cocina. Junto a la puerta que salía al jardín, la cocinera me dijo que la llave de esa puerta la tenía una doncella que estaba limpiando la habitación de Keisinger, situada en el ala este. Me entregó la llave de entrada al ala este.

LA HABITACIÓN DE KEISINGER

Salí de la cocina y giré a la izquierda para seguir el corredor hasta el fondo, pasando de largo la puerta por la que entré desde la gran escalinata. Llegué al corredor en cuya pared izquierda colgaba el enorme cuadro de familia. Abrí la puerta del fondo para entrar. Estaba en el sector central de la mansión. Tras bajar un par de escalones entré por la puerta de la derecha, una doncella me dijo que aquella sala era el despacho de Bethany. La piedra volvió a susurrarme que investigara aquella sala. Encontré una carta de Bethany. Tras salir del despacho llegué a un largo corredor con varias armaduras. En el suelo encontré una carta de Aaron. Sólo podía seguir avanzando por una puerta enmarcada por columnas, era el acceso al ala este.

Un pasillo discurría a ambos lados, pero entré por la puerta que tenía justo enfrente. Era la sala de juegos. Recogí una carta que había sobre una cama. Salí de la sala de juegos y giré a la izquierda. Al final del pasillo había una puerta que daba acceso a la zona de oración, con varias capillas y, por supuesto, la iglesia. Giré a la



La gran escalinata es el punto de referencia para orientarse entre los pisos y las distintas alas de la mansión.



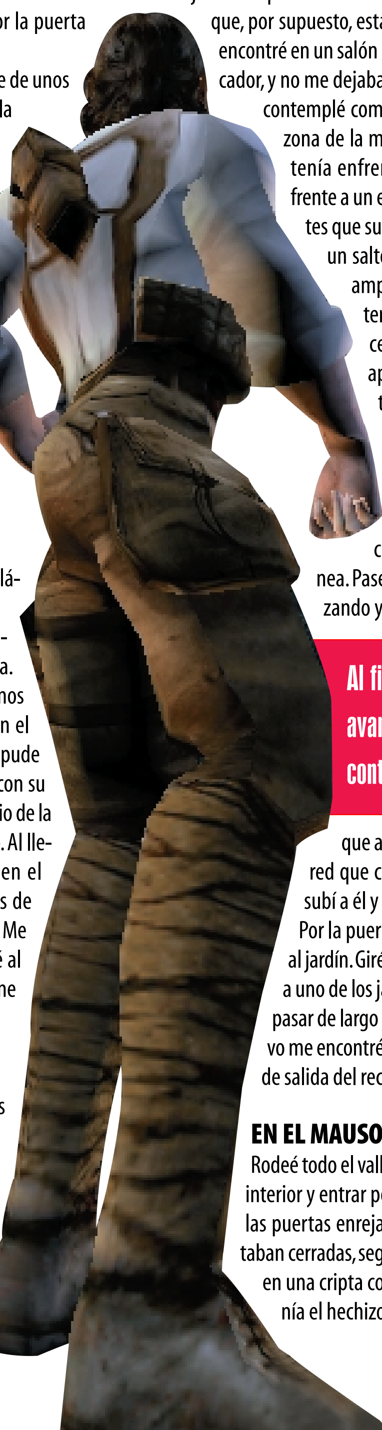
Las escenas cinemáticas son abundantes y terroríficas. Parece que alguien nos acaba de descubrir y tendremos que luchar otra vez.



Una auténtica preciosidad la que nos acabamos de encontrar sentada en esa lujosa silla, ¿verdad?

derecha y subí por unas pequeñas escaleras de madera. Observé que sobre una viga había una llave plateada, me subí a la barandilla para hacerme con ella. Era la llave del sacerdote. Entré en su despacho y abrí el armario con la llave recién adquirida. Cogí varias trampas de éter. Salí corriendo y de nuevo en el ala este pasé de largo la puerta de la sala de juegos y avancé por un oscuro pasillo en el que, entre las sombras, me atacaron varios aulladores. Una vez fueron aniquilados, entré por la puerta de la izquierda.

Estaba en una sala sin nada de interés aparte de unos cuadros demasiado clásicos. La siguiente sala tenía el techo abovedado. Llegué a un largo corredor con cortinas movidas por el viento. Antes de finalizar el corredor, me metí por la puerta de la derecha. Pasé de largo una chimenea a mi derecha y finalmente encontré las escaleras que me llevaron hasta el piso superior del ala este. Tras seguir el único camino que me dejaban las numerosas puertas cerradas, llegué a la habitación de Keisinger. Cogí el libro de encima de la cama y entré en el portal hacia Oneiros.



ONEIROS

Al pasar junto a un ataúd se abrió la pesada lápida, y me subí por ella para luego descender. Salté un precipicio calculando el salto para caer en las estrechas plataformas de piedra. Tras pasar un par de arcos y bajar varios tramos de escaleras, llegué a un espacio abierto en el que fui atacado por Keisinger. Esquivé como pude a los aves fénix de fuego que había creado con su magia y rehusé el combate. Flotando en medio de la nada había una capilla con algo en el centro. Al llegar a los escalones que parecían acabar en el precipicio tomaron forma nuevas secciones de suelo que me permitieron alcanzar la capilla. Me hice con el cañón de guerra tibetano y salté al interior de la espiral de luces, un portal que me llevó de nuevo a la mansión Covenant.

HACIA EL JARDÍN

Estaba en la habitación de Keisinger, y a mis pies yacía la doncella, con la llave de la entrada al jardín (desde la cocina) a su lado. Con la llave en mi poder, descubrí que la única salida de la habitación era atravesando la chimenea (antes hice desaparecer el fuego con el cañón tibetano) agachándome hasta hacer crujir mis torturados huesos. Ahora mi objetivo era regresar hasta la cocina para desde allí acceder al jardín. Tras pasar la puerta de entrada al ala este (la enmarcada por dos armaduras), descubrí que se había abierto la puerta de la derecha, que me permitió llegar a las angostas escaleras que llevaban a la parte superior del ala norte.

Atravesé salones y pasillos por el único camino que me iban dejando las puertas abiertas, pasé junto a la habitación de Aaron que, por supuesto, estaba cerrada, pero a continuación me lo encontré en un salón con una chimenea. Protegía un amplificador, y no me dejaba acercarme. Al abrir la siguiente puerta contemplé como se cerraban todas las puertas de esa zona de la mansión. No obstante, pude abrir la que tenía enfrente. Un bello pasillo circular me llevó frente a un espejo, mientras esquivaba a los reptantes que surgían por doquier. Atravesé el espejo de un salto y, tras abrir una puerta, entré en una amplia sala circular. Me acerqué a los pebeteros que había en cada columna para encender cada llama, momento en el que apareció un nuevo pergamino en el centro de la sala, el que me concedió el poder de dispersar la magia, un hechizo que me vino como anillo al dedo para aniquilar a los reptantes. Regresé al otro lado del espejo y giré a la derecha para entrar en un salón con chimenea. Pasé bajo el arco de la derecha, seguí avanzando y, tras pasar bajo un nuevo arco, observé que a mi izquierda había una hueco en la pared que contenía un diminuto montacargas. Me subí a él y bajé hasta el nivel inferior.

Por la puerta de la derecha llegué a la cocina y salí al jardín. Giré a la izquierda y caminé hasta encontrar a uno de los jardineros. Regresé sobre mis pasos para pasar de largo la puerta de acceso a la cocina y de nuevo me encontré a otro jardinero, que me abrió la puerta de salida del recinto de la mansión.

EN EL MAUSOLEO

Rodeé todo el vallado del mausoleo para poder acceder al interior y entrar por la puerta que se abrió ante mí. Como las puertas enrejadas situadas a izquierda y derecha estaban cerradas, seguí recto y atravesé la cortina para entrar en una cripta con dos ataúdes. El de la izquierda contenía el hechizo de invocar, que pasó a formar parte de mi arsenal mágico. Accioné la palanca situada junto a este ataúd. El mecanismo había abierto la reja ahora situada a mi derecha y me adentré por el hueco de la pared para caer en los túneles del mausoleo. Murciélagos, aulladores y esqueletos vivientes me lo pusieron difícil, pero finalmente llegué hasta una salida que daba de nuevo a una cripta del mausoleo. Una de las lápidas parecía ocultar un nuevo pasadizo, así que disparé un par de veces para destrozarla y así poder entrar en el angosto corredor que tuve que atravesar agachado. Estaba otra vez en los subterráneos del mausoleo, y esta vez salí de allí por una escalera que me llevó al cementerio. Desde allí llegué a la playa y embarqué para viajar al monasterio.

EN LAS TIERRAS DEL MONASTERIO

Pasé de largo el torreón y al final de un sendero situado a la derecha encontré el libro que hablaba de la búsqueda de la guadaña del celta. Seguí avanzando hasta llegar a una granja, fuertemente defendida por hombres que nada pudieron hacer contra mi ballesta. Uno de ellos liberó la llave del torreón y rápidamente me dirigí hacia allí para averiguar lo que escondía su interior. Encontré el medallón del sol y una llave de arcón. Cuando regresé a la granja pude entrar en el cobertizo. Subí las escaleras para acceder a la plataforma superior y desde allí salté hasta una ventana de la construcción en ruinas situada frente a la granja. Ya en el suelo de las ruinas, giré a la izquierda, de nuevo a la izquierda, atravesé un arco y a la izquierda para luego girar a la derecha llegué hasta unas escaleras. Subí hasta el último peldaño y desde allí giré la vista a mi derecha para ver el entramado de muros y vigas, al que llegué tras efectuar un potente salto. Caminé con sumo cuidado por las vigas hasta llegar al extremo opuesto, sobre la sala que tenía un arcón junto a un cadáver putrefacto. Bajé al suelo para abrir el arcón y conseguir la llave de la trampilla. Subí de nuevo al entramado de vigas por el tablón situado junto al muro y bajé de nuevo al suelo. Ya tenía un plano mental del lugar y no me fue difícil regresar al arco que daba paso a las escaleras, pero esta vez giré a la derecha para situarme debajo de las escaleras, donde había un pasadizo que descendía al sótano. En tan oscuro lugar se encontraba la trampilla que abrí con la llave más reciente de mi inventario.

Al final del sendero encontré el libro que hablaba de la búsqueda de la guadaña del celta. Seguí avanzando hasta la granja, que estaba fuertemente defendida por hombres que nada pudieron hacer contra mi ballesta. Allí estaban el medallón del sol y una llave de arcón

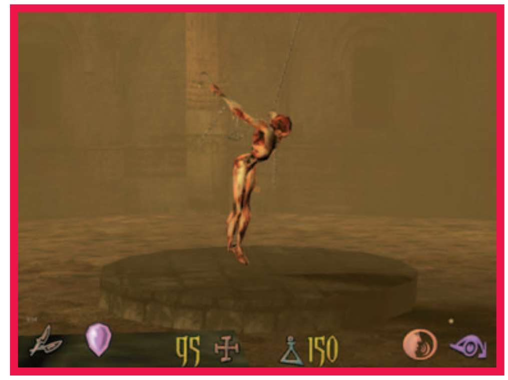
Estaba en las cloacas. Giré a la izquierda y seguí avanzando mientras mataba a los esqueletos que surgían continuamente. Llegué al final en forma de catarata, y a la izquierda había un pasaje que discurría en casi total oscuridad, pero que pude recorrer hasta llegar a una zona exterior a la que salté para llegar a la entrada del monasterio. Seguí rodeando los muros del monasterio hasta lle-



En el combate contra Lizbeth es muy importante matar a los esqueletos y luego parapetarse tras este sofá esperando a que Lizbeth caiga en trance.



A lo largo de la aventura tendremos que hablar con distintos personajes en numerosas ocasiones.



En este combate es fundamental esquivar la cadena y conseguir que se clave en el muro, para dejar desarmado a nuestro enemigo y matarlo.

gar a unos escalones junto a los que había una zona del suelo que parecía ocultar una bajada a la zona inferior. Sin duda necesita algo de dinamita para abrir un agujero en aquel lugar. Subí varios tramos de escaleras hasta llegar a una amplia zona de la muralla del monasterio. Giré a la izquierda y trepé de piedra en piedra para llegar a la entrada del recinto interior del monasterio.
Giré a la izquierda para bajar por las escaleras al patio de verde hierba del monasterio. En la zona izquierda bajé por unas escaleras que descendían al entramado interior. A la izquierda había unas escaleras por las que subí para llegar a otras escaleras que me llevaron a la zona superior. Avancé por el pasillo y llegué a una sala con un enorme agujero en el centro, no debía caerme por él. Me pegué al lado izquierdo y me metí por la segunda puerta de la izquierda. Tras caminar por estrechos muros y vigas llegué junto a un cadáver que parecía guardar varios cartuchos de dinamita. Con toda la dinamita en mi poder salté por la ventana para ir a parar a la entrada al recinto interior del monasterio. Giré a la derecha para regresar a la muralla y desde allí bajé varios tramos de escalones para volver al lugar donde estaba el suelo que debía volar con la dinamita. Una vez efectuada dicha operación salté al agujero para caer en la entrada de las catacumbas.

LAS CATACUMBAS

Tras pasar el arco giré a la derecha y llegué junto a una puerta entreabierta que, no obstante, me impedía el paso, por lo que giré a la izquierda. Al llegar a la siguiente sala vi como un par de aulladores devoraban el cadáver de algún desdichado. Tras eliminarlos, subí por la escalerilla. Estaba en un entresuelo en muy mal estado y usé la videncia para ver marcas de pasos ensangrentados que parecían indicar los tablones más seguros. Junto a un cuerpo en descomposición había una palanca que no dudé en accionar. Se abrió el muro de piedra dando lugar a un pasadizo con un amplificador en su interior. Atravesé el pasadizo y caí en una diminuta estancia con algunas cajas. La piedra de Gel´ziabar empezó a latir con fuerza y usé la videncia para ver horribles pintadas de sangre en la pared. Giré a la derecha a la salida de esta sala y recorrí varios metros de pasillos en los que era constantemente acechado por aulladores hasta que llegué a un cónclave con tres portones. Abrí el del centro. Estaba en una nueva zona de las catacumbas. Subí las escaleras para luego bajar por las situadas a mi derecha. Trepé por las piedras para regresar al monasterio. Exploré la zona mientras me enfrentaba a hordas de aulladores y finalmente entré en una sala con el libro del lamento del Abad y el conjuro del tiempo y una llave de plata dentro del baúl.
Regresé a las catacumbas y tras subir las escaleras giré a la derecha. Seguí avanzando procurando evitar los enfrentamientos hasta que a mi derecha vi una puerta con cerradura, probé con la llave de plata y funcionó. Subí las escaleras y tras avanzar por el corredor llegué a una sala con varios toneles de gran tamaño. Giré a la izquierda y de nuevo en esa dirección para entrar en una amplia sala con una escalinata con escaleras a ambos lados. Al usar la videncia vi como el abad del monasterio tenía en su poder la llave que abría las puertas de doble hoja situadas bajo la escalinata, que bien podían llevar a la guarida de Lizbeth. Por el momento, decidí subir las escaleras y entrar por la puerta destrozada de la izquierda. Accioné una pesada rueda y un estruendo me indicó que se había abierto un nuevo pasaje. En efecto, subiendo por las escaleras se podía ver el exterior del monasterio, pero ante la imposibilidad de salir incluso agachado, tuve que dar media vuelta y bajar por la escalinata. Giré a la izquierda y luego entré por la puerta de la derecha y luego giré a la izquierda cuando la oscuridad ya entorpecía mi visión. Usé la videncia para ver mejor y al llegar a una zona más iluminada el hechizo reveló varias baldosas del suelo que tenían un aspecto diferente. Procuré no pisarlas, pues algo me decía que activarían una trampa. Tras girar a la derecha llegué a la capilla del viento de las catacumbas.
Bajé las escaleras y giré a la derecha. Avancé y giré en el segundo arco a la izquierda. Luego pasé un arco a izquierda y atravesé un arco a mi derecha que daba a una rampa que ascendía hasta el acceso al monasterio.
Estaba en los sótanos del monasterio. Evité caer por el agujero situado frente a mí y empecé a subir por varios tramos de escaleras. Salí al patio del monasterio, una gran mesa de piedra estaba frente a mí. Usé la videncia para ver cómo un monje activaba algo en la pared. Claro está que hice lo mismo, y se abrió la puerta de una alacena. De su interior recogí la llave del monasterio y un frasco de mercurio. Tampoco olvidé hacerme con los cartuchos de fósforo. Regresé al sótano del monasterio y descendí por el agujero que antes había evitado. Avancé hasta el final del pasillo y abrí la puerta situada a mi derecha con la llave del monasterio. Me había metido en una red de intrincados y angostos pasadizos. Los recorrí hasta llegar a una salida que me permitió saltar a una amplia sala inferior con una escalera a la izquierda, que me llevó hasta la habitación de la segunda rueda. La accioné con toda mi fuerza y se abrió el pasaje hacia el exterior del monasterio.
Al salir usé la videncia para ver cómo el abad y un par de monjes cumplimentaban un ritual. Giré a la derecha del altar para salir al exterior, donde un lago era rodeado por tres pedestales. De izquierda a derecha fui colocando, por este orden, el medallón del sol, el conjuro del tiempo y el frasco de mercurio. El lago se convirtió en un portal del tiempo que atravesé para viajar al pasado.

EL MONASTERIO EN EL PASADO

Frente a mí se erigía el imponente monasterio en perfecto estado. Rodeé el muro por la derecha. Después de recoger el libro desde los altos muros los monjes me disparaban con sus arcos, por lo que me pegué a la muralla para ir evitando las flechas. Finalmente hallé la entrada al recinto interior, atravesando un arco. Hacia la derecha había tres escalones y un arco. Si, recordaba perfectamente todo el lugar, pues ya había recorrido el monasterio en el tiempo presente. Subí los tramos de escalones hasta llegar a la gran plataforma del muro, y giré a la izquierda para acceder al patio interior. Atravesé la puerta y enseguida bajé las escaleras de la izquierda. Entré por la puerta más cercana, la situada a la derecha de las escaleras por las que descendí en el tiempo presente. Estaba en los aposentos del monasterio. Entré por la puerta situada frente a mí, y desde allí una nueva puerta me llevó al muro exterior. Abrí la siguiente puerta y ante mis ojos contemple el maravilloso scriptorium del monasterio. Pasé bajo el arco y giré a la izquierda. Abrí la puerta y llegué a una sala con una escalera de caracol. Subí por ella para llegar a la corona de la torre. Allí me esperaba el Abad, al que maté con un certero flechazo en el corazón. Recogí la llave del abad y regresé al scriptorium.

LA GUADAÑA DEL CELTA

Esta vez descendí por las escaleras situadas frente a la puerta de entrada del scriptorium. Salí a otro patio interior del monasterio. A mi derecha, frente a mí pero al otro lado del patio había una gran puerta coronada por un rosetón. Como no pude abrirla, giré a la izquierda para entrar por aquella pequeña puerta auxiliar. Tras pasar un par de salas tuve que enfrentarme contra otro abad, cuya muerte me proporcionó la llave dorada. Escuché como se rompía un cristal y al salir de la habitación del abad comprobé que uno de los ventanales se había roto. Salté para salir a un saliente del exterior. Giré a la izquierda y me pegué a la pared para caminar sobre el remate arquitectónico del edificio, estrechos salientes que apenas tenían anchura como para poner pie sobre pie. Nada más pisar el saliente a la izquierda de la ventana, giré a la derecha y subí unos cuantos peldaños hasta el edificio de enfrente. Luego a la derecha para dejar a mi izquierda el enorme rosetón que había visto antes desde el suelo. Había llegado a un pequeño tejado. Salté al tejado inclinado superior y desde allí, saltando con el impulso de la caída del techo, alcancé otro tejado con una chimenea cerrada. Me subí a la chimenea y desde allí, tras varios intentos, conseguí alcanzar el tejado superior, que tenía un amplificador. Desde allí fue sencillo encontrar la torre que había hacia la derecha, y penetrar en ella por el ventanal roto. Era la torre de la iglesia del monasterio. Bajé por la escalera de caracol para entrar en la nave central de la iglesia. Los monjes oraban alrededor de la guadaña del celta, que brillaba envuelta en una luz mágica. Los maté y como no podía coger la guadaña por la altura del altar, subí por las escaleras que había a la derecha del mismo y encontré el mecanismo que abría el acceso al altar. Después cogí la guadaña.

REGRESO AL PRESENTE

Descendí a las catacumbas. Ya en los estrechos pasadizos giré a la derecha en dos ocasiones hasta llegar a un enorme sótano. Encima de una de las columnas encontré una nota Trsanti que me aclaraba la naturaleza de aquel lugar. Seguí avanzando y me metí por la salida de la derecha, que me llevó a toparme con más pilares y pedruscos. Salté por encima de tales obstáculos y bajé unas escaleras. Avancé por la izquierda y subí por las escaleras situadas a la derecha de un pequeño lago de agua. Estaba en el laberinto superior de las catacumbas, que era el techado de made-



Tendremos que ir averiguando, gracias a las distintas pistas, cuál es la amenaza que se cierne sobre nuestro amigo.



Un combate cuerpo a cuerpo en toda regla. El monstruo va armado con un palo, y nosotros con una guadaña.



A algunos enemigos sólo podremos verlos utilizando la piedra de videncia, debido a su naturaleza paranormal.

ra de las catacumbas, con aulladores saliendo de todos lados. Seguí el corredor de la izquierda y corrí bastante hasta encontrar una puerta en una pared situada a mi izquierda. Al entrar en la sala, dos aulladores se abalanzaron sobre mí y los corté por la mitad con mi querida guadaña.

Estaba en una sala circular, con un gran pedestal redondo en el centro. Me subí a esta plataforma y observé que en sus límites había tres inscripciones, que luego se multiplicaban en las paredes. Me costó desentrañar el misterio de estos signos, pero finalmente conseguí activar el mecanismo. Empecé por situarme frente al símbolo de la plataforma que vagamente recordaba a un nueve, sólo que sin cerrar. Miré a la pared y disparé sobre este símbolo, pero el situado más abajo. La plataforma empezó a ascender. Ya sabía que debía disparar al símbolo de la pared que coincidía con el situado frente a mí en la plataforma, el problema era elegir el adecuado. Giré sobre mis pies 180 grados para situarme frente al símbolo de la plataforma parecido a una rama con tres hojas. Disparé sobre este mismo signo de la pared, al inferior. De nuevo volvió a subir la plataforma. Giré a mi izquierda para situarme frente al tercer tipo de signo, una media luna con un círculo. Esta vez disparé a ese mismo signo de la pared, al situado más a la izquierda. Un nuevo avance de la plataforma. A continuación disparé sobre el situado en segunda posición empezando desde arriba. La piedra volvió a latir bajo mis pies. Giré a la derecha, frente al símbolo de la rama y las tres hojas. Antes de efectuar cualquier dispare me aseguré de estar en el centro de la plataforma, pues ya estaba muy próximo al techo y podía destrozarme la cabeza, pues el agujero en el mismo era bastante estrecho. Disparé sobre el símbolo situado más a la izquierda. Ya casi estaba en un techo que ya era casi un suelo. Por último, me situé frente al símbolo del nueve y disparé al signo situado más a la izquierda. La plataforma alcanzó el nivel superior y salté fuera para recoger maná y un amplificador. La plataforma empezó a descender, por lo que salté sobre ella para volver al laberinto del techado. Salí de la sala de la plataforma y volví sobre mis pasos para bajar al nivel inferior. Seguí avanzando por la izquierda en la zona del laberinto hasta llegar a unas escaleras que ascendí para llegar a una sala con una palanca que abrió el acceso a la siguiente zona.

LA LUCHA CON LIZBETH

Avancé y frente a mí, más allá de un enorme hoyo en el suelo, apareció Lizbeth, que me retó a la lucha final. Salté al agujero y caí a un lago. Subí por la escalerilla. Giré a la derecha y subí por las escaleras para mover una palanca. Bajé y accioné la palanca situada junto al gran portalón. Se abrió y dejó paso a un puente de piedra que cruzaba una gigantesca sala. Crucé el puente y accioné otra palanca para abrir otro portalón que daba a otra piscina artificial. Moví otra palanca para que bajara el nivel del agua. Me tiré a la piscina y entré por un pequeño hueco en la pared que daba a un corredor, en el que conseguí dos nuevos objetos, una espiral arcana y un libro sobre el acceso a la cisterna. Regresé al puente y descendí abajo por su lado izquierdo, saltando sobre la gárgola que sobresalía del mural. Salí de aquella impresionante capilla y llegué a una zona de estrecho túneles y pasadizos. Finalmente llegué a una encrucijada rodeada de cuatro pasillos taponados por rejas. Tras uno de ellos estaba Lizbeth, pero huyó. La reja de la derecha se abrió para dejar paso a varios aulladores. Debía ir avanzando por las rejas que se iban abriendo mientras aniquilaba a los aulladores. Llegué a una sala con un pedestal al que me subí para que se abriera una escalera descendente en espiral en su base. Llegué a otra intersección con cuatro corredores y me metí por el de la izquierda en cuanto se abrió la reja. Al fondo había una puerta que abrí para encontrarme de nuevo con Lizbeth, que esta vez me retó a ir a por ella. Pero el suelo desapareció bajo mis pies y caí a los pozos de la guarida de Lizbeth, una compleja trama de alcantarillado con varias cloacas repletas de huesos y, por supuesto, esqueletos y aulladores. Exploré toda la zona empleando la videncia para ver mejor en la oscuridad. Encontré unas balas de plata y finalmente llegué hasta una cloaca con una montaña de huesos que ascendían hasta una verja que me permitió salir de aquel espantoso lugar.

Estaba en la zona palaciega de la guarida de Lizbeth. Bajé por las anchas escaleras y entré en un fastuoso comedor con una enorme mesa en el centro. Al acercarme a la vieja, Lizbeth apareció a mis espaldas. No hubo demasiada conversación, y enseguida empezó el ataque

Estaba en la zona palaciega de la guarida de Lizbeth. Bajé por las anchas escaleras y entré en un fastuoso comedor con una enorme mesa en el centro. Al acercarme a la vieja, Lizbeth apareció a mis espaldas. Me espetó por haber tocado a su madre y empezó el ataque.

Lizbeth era una arpía veloz y muy poderosa en el combate cuerpo a cuerpo, por lo que procuré mantenerme a distancia. Además, no estaba sola, varios esqueletos con armaduras componían su guardia de honor.

Me parapeté tras el sillón del comedor para esquivar los proyectiles de Lizbeth, mientras trituraba con la guadaña a todos los esqueletos que se acercaban. Observé que Lizbeth era inmune a mis ataques. Pero también pude ver que en ciertos momentos parecía detener su ataque y caer en trance, moviendo la cabeza como cuando queremos librarnos de una migraña. Ese fue el momento que elegí para abalanzarme sobre ella y rebanarle la cabeza con un certero golpe de guadaña.

Salí al exterior y con el hechizo recién adquirido pude saltar entre los riscos y escalar la montaña hasta llegar a la barcaza que me había llevado hasta allí y que ahora me devolvería a los terrenos de la Hacienda Covenant.

REGRESO A LA HACIENDA COVENANT

Estaba en los jardines de la mansión cuando a mi derecha apareció el jardinero, jurando que se iría de allí, pues no soportaba por más tiempo las apariciones. Avancé pasando de largo la puerta de la cocina y al girar la esquina aparecieron varios guerreros Trsanti que cayeron ante mis disparos. Por desgracia, habían matado al jardinero, y recogí la llave de la cocina que estaba a su lado. Así mismo, leí atentamente la nota de Ambrose.

Baje por las escaleras que llevaban a la zona más noble de los jardines. A la derecha había una entrada hacia el invernadero. Una doncella me abrió la puerta. Desde luego, Bethany había experimentado con la botánica, pues encontré plantas carnívoras cuyos tallos podían surgir del suelo a varios metros de la maceta. Las maté a todas con balas de fósforo. Junto a la estatua encontré maná y la nota de la mandíbula de Aaron.

Decidí que ya era hora de entrar en la mansión y lo hice por la puerta de la cocina. Por suerte, tenía en mi cabeza la mansión como si fuera un mapa cartográfico, por lo que a partir de ahora sería sencillo desplazarse entre las distintas alas. Salí de la cocina por la puerta de la derecha y cuando me disponía a ir hacia uno de los comedores irrumpió un jardinero. Salí por la puerta por la que había entrado. Estaba de nuevo en el exterior, y lo más interesante de mi exploración de aquella nueva zona de jardines inundados fueron los cartuchos de dinamita que encontré tras matar a todos los guerreros Trsanti. Regresé a la mansión y más concretamente a la cocina. Esta vez elegí atravesar el arco de la izquierda de los dos situados frente a la chimenea. Subí las escaleras y tras girar a la derecha un par de veces llegué al extenso pasillo de puertas a ambos lados. Una de las puertas de la izquierda estaba entreabierta. Entré por ella y usé la videncia en aquella sala para escuchar el lastimoso llanto de una mujer. Regresé al pasillo y entré por la puerta del fondo. El mayordomo me contó que suponen que Ambrose mató a su propio padre. Le seguí hasta una pequeña antesala. Entré por la puerta de la izquierda. Parecía un dormitorio, y obtuve información sobre el pirata y el diario de Ambrose. Regresé al hall y entré por la puerta situada a la derecha del mayordomo, que contemplaba los cuadros. Tras pasar un par de puertas llegué a la escalera de servicio con un ventanal en el que ondeaba una cortina que, en su día utilicé desde abajo para llegar a la parte superior del ala norte. Pero esta vez había algo en la escalera. Es difícil de describir, pero era como la cabeza de Medusa, y encima voladora. Descubrí que bastaba con un par de certeros balazos. Al llegar abajo, giré a la derecha para entrar por la puerta situada bajo la escalera.

Estaba en el largo corredor repleto de ventanas con cortinas que se agitaban bajo el viento del norte. Giré a la izquierda, ahora mi objetivo era llegar a la iglesia. Recogí el libro de confesiones del púlpito y regresé al largo y estrecho pasillo en forma de U en cu-



Nada más llegar a la mansión, las terribles pesadillas nos indicarán que algo maligno amenaza a nuestro viejo camarada de guerra.

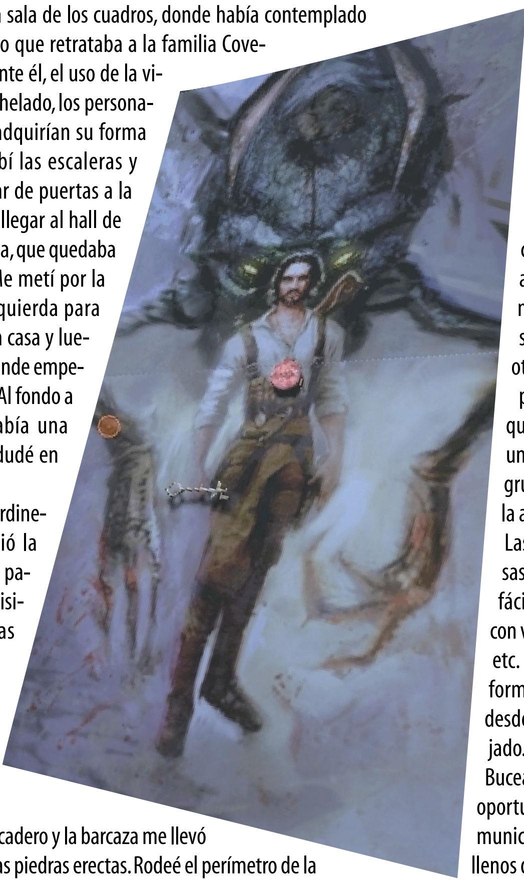


En infinidad de recovecos a lo largo de los escenarios, nos saldrán al paso numerosas criaturas malignas con muy malas intenciones.



Una horrible visión, conseguida gracias a nuestra piedra de videncia, de un guerrero africano arrastrando un cuerpo mutilado.

yo centro se encontraba la sala de juegos. Pero no me metí en ella, sino por la puerta contraria, para entrar en el hall de las estatuas. En el pasillo de las estatuas entré por la puerta de la derecha y, desde la sala con la chimenea, abrí la puerta de la derecha para entrar en la sala de billar. La videncia me permitió escuchar como Ambrose mataba a su padre, Joseph Covenant, con un taco de billar. Regresé al pasillo de las estatuas, y giré a la derecha para dirigirme a la sala de los cuadros, donde había contemplado el enorme lienzo que retrataba a la familia Covenant. Al llegar ante él, el uso de la videncia me dejó helado, los personajes del cuadro adquirían su forma demoníaca. Subí las escaleras y luego por un par de puertas a la izquierda hasta llegar al hall de la gran escalinata, que quedaba a mi derecha. Me metí por la puerta de la izquierda para salir al hall de la casa y luego al exterior, donde empezó mi aventura. Al fondo a la izquierda había una puerta que no dudé en cruzar.



Allí estaba un jardinero, que me abrió la puerta de salida para que pudiera visitar la isla de las piedras erectas.

LA ISLA DE LAS PIEDRAS ERECTAS

Llegué al embarcadero y la barcaza me llevó hasta la isla de las piedras erectas. Rodeé el perímetro de la isla para subir la colina hasta la cima, donde se erguían las piedras que habían traído la oscuridad y la desgracia a la familia Covenant. En el altar estaba el hechizo de escudo, que me vino muy bien para defenderme de los ataques de una bruja voladora para luego liquidarla con un par de disparos. Regresé a la barca para volver a la mansión. Al llegar al patio de entrada, comprobé que no podía entrar en la mansión, por lo que me dirigí a la reja de entrada del perímetro amurallado. Apareció el jardinero para abrir el paso y contarme la historia de Sedegwick, el farero.

Entré en el faro y ascendí por la escalera de la torre. En la terraza del faro estaba Sedegwick. Mantuve una larga conversación con aquel viejo lobo de mar. Me entregó la llave de su arcón para que cogiera balas de plata, cosa que hice tras bajar del faro y entrar en la casa del farero. Al salir de ella, giré a la derecha para avanzar por el sendero. Tras pasar de largo la tumba de Connor, el hijo de Sedegwick, llegué tras un buen trecho a una especie de fuerte circular. Me aproximé a la muralla y tiré un par de cócteles molotov. Los Trsanti salieron por la puerta a toda prisa, lo que aproveché para matarlos. Dentro del fuerte repuse mi arsenal de cócteles y luego salté sobre el pedestal para bajar por el diminuto agujero.

LAS GRUTAS DE LOS TRSANTI

Caí sobre una repisa de piedra y me agarré por un par de escaleras de cuerda para descender hasta las entrañas de las grutas de la caleta del pirata. Tras matar a los Trsanti que montaban guardia, llegué a una caverna que crucé saltando entre varias tablas de madera y corriendo por los muelles. Tras atravesarla llegué a una cueva cerrada, desde la parte superior caían cartuchos de dinamita. Me subí a la escalera, que en realidad era un aparejo de barco, y al llegar arriba me subí al travesaño de madera. Dando pequeños saltos hacia la izquierda me permitieron agarrar otra escalera de cuerda con la que pude llegar a la plataforma superior. Ajusté cuentas con el tipo que me había tirado la dinamita y luego subí por una escalera de caracol hasta el nivel superior de las grutas. Llegué a una caverna aún más grande que la anterior y repleta de estalactitas y estalagmitas.

Las grutas de la caleta del pirata eran muy extensas, pero no demasiado intrincadas, y pude explorar fácilmente las cavernas y las cuevas para hacerme con valiosos objetos como fuentes de maná, dinamita, etc. Entré en una gran caverna que tenía una plataforma superior, pues alguien me arrojaba dinamita desde allí. Pude subir gracias a un montacargas enrejado. Tras matar al Trsanti, me tiré a un pozo de agua. Buceando tan rápido como podía, ascendí a la primera oportunidad para llegar a una caverna en la que recogí munición y recuperé la respiración. Con los pulmones llenos de aire volví a sumergirme para poder llegar al final de la gruta inundada. Subí por la escalerilla. Estaba en una nueva zona de grutas con muelles. Al llegar a una caseta de guardia, maté a todos los guerreros y descendí por la escalera. Había llegado al corazón de la fortaleza de los Trsanti. Tras cruzar un par de puertas ante mí se abría un largo pero estrecho pasillo con pequeñas ventanas en los laterales desde las que me disparaban los Trsanti. Crucé el pasillo a toda pastilla y tras limpiar la zona comprobé que estaba en un zona diseñada en U. Exploré ambos lados. Al disparar sobre cajas de TNT la explosión abrió un boquete en la pared que me permitió acceder al maná que estaba tras la reja atascada. Me dirigí al otro lado y subí por las escalerilla. Disparé sobre otro montón de cajas de TNT. Entré en el boquete y subí por las escaleras. Tras matar a una bruja Trsanti que me atacaba bajo la protección de un campo de fuerza, recogí su libro, que hablaba de su relación con Ambrose. Me metí por el agujero del suelo y tras bucear por una gruta subterránea llegué a una nueva zona de la fortaleza de las grutas. Subí por la escalera de madera de la izquierda. Era un sector repleto de pasillos y salas, en las que accionando palancas se abrían rejas que me permitían acceder a diversos objetos de interés como dinamita o fuentes de maná, etc.

Finalmente entré por una puerta que se cerró a mis espaldas y no me dejaba volver sobre mis pasos. Tras la siguiente puerta había una amplia sala repleta de cajas de TNT. En una de las esquinas había un pequeño recoveco con una reja situada tras una gran caja de TNT. Las viguetas de madera que sujetaban el techo no parecían demasiado fuertes, por lo que debía tener cuidado con la explosión. Puse un cartucho de dinamita encendido sobre la caja situada frente a la reja y su explosión arrancó la reja. Rápidamente me metí por la nueva salida a tiempo de escuchar como estallaban todas las cajas y el techo se derrumbaba. Entré en la sala del tesoro y recogí el pergamino que me concedía el poder de la tormenta de calaveras. La sala empezó a inundarse de gas y decidí estrenar la tormenta de calaveras para abrir un boquete en el muro y escapar de allí.

LA CAÍDA DE AMBROSE

Como por arte de magia aparecí en el patio de entrada a la mansión Covenant. Entré por la puerta principal y tras atravesar el recibidor llegué al pie de la gran escalinata. Abrí la puerta de la izquierda, momento en el que apareció la encargada del servicio para decirme que Jeremiah me esperaba en el gran salón. Seguí de frente para llegar a la gran escalera en espiral y súbitamente se rompió el bello techo de cristal para dejar paso a más cabezas voladoras. A mi derecha había una puerta abierta, tras ella me esperaba Jeremiah, que se alegró al verme con vida.

Mientras conversaba con mi viejo amigo, Ambrose irrumpió en la escena blandiendo un hacha tan gigantesca que incluso mi guadaña del celta parecía una simple hoz. El resplandor del hacha de Ambrose me cegó mientras seccionaba la cabeza de Jeremiah. Apenas tuve tiempo de lamentar la pérdida de mi amigo, Ambrose se transformó en una versión duplicada en tamaño y fuerza de sí mismo y saltó sobre mí, asestándome un brutal golpe de su hacha. Pude ver que la piedra de Gel´ziabar estaba engarzada en el brillante cabezal. Me alejé lo más posible y esquivé sus demoledores pero previsibles ataques, y mientras disparaba con la pistola sobre el hacha para ver si conseguía sacar la piedra de su forzado encierro. Durante el combate apareció un gigantesco monstruo, mezcla de hombre-lobo y tigre, que atacó a Ambrose, lo que aproveché para disparar sobre la piedra, lo que dejó a Ambrose en un estado catatónico. Recogí la piedra, me precipité sobre él y le corté la cabeza con la guadaña del celta.

LA TORRE COVENANT-ONEIROS

Giré a la derecha en la habitación y apareció el mayordomo. Lamentó la muerte de Jeremiah y habló sobre su habitación. Se detuvo frente a unos papeles caídos frente a la pared curva y seguí ►



Durante toda la aventura nos cruzaremos con un buen número de seres horrendos que tratarán de terminar con nosotros.



La mayoría de los escenarios son tétricos y ominosos, y a pesar de ser un juego de ordenador, a veces da verdadero miedo recorrerlos.



Esos guardias de la imagen parecen estar bailando una extraña danza. Ha llegado la hora de interrumpir la fiesta.

avanzando, subiendo un par de escalones. Giré a la izquierda, y tras pasar bajo otro marco giré a la derecha para andar sobre el pasillo de alfombra roja. Finalmente llegué a la parte superior de la gran escalinata de la mansión. Entré por la puerta que tenía frente a mi para acceder al ala este. Tras bajar los escalones entré por la puerta abierta a la izquierda. Era la habitación de Jeremiah. Recogí su diario y la llave del estudio. Usé la videncia para escuchar una discusión entre Jeremiah y Aaron.

Por la puerta que tenía frente a mí llegué al piso superior de la zona central de la mansión. Caminé sobre la alfombra roja del pasillo y seguí recto hasta la puerta del fondo, que abrí con la llave del estudio. Tras dar un par de giros entré en el estudio. Encima de la chimenea estaban la llave del reloj de la viuda y un nuevo trozo del diario.

De nuevo en el primer sector del pasillo de alfombra roja giré por la primera puerta a la derecha para girar enseguida a la izquierda. La siguiente puerta me llevó al piso superior del ala norte. Descendí por la escalera de la derecha y tras pasar un par de salas llegué al pasillo en el que estaba la puerta de la habitación de Aaron, en la pared derecha. Seguí avanzando por este corredor atravesando varias puertas y salas, mientras era atacado por el espectro de Aaron. Tras pasar por un pasillo circular llegué frente al espejo que antes había atravesado, pero ahora decidí ir hacia los escalones de la izquierda para bajar a la gran sala de la chimenea. Abrí la puerta de la derecha y luego giré a la izquierda para llegar al largo pasillo de las múltiples puertas a ambos lados. Pero esta vez entré por la puerta del fondo. Estaba en el piso superior del ala este y bajé las escaleras para luego entrar por la puerta situada bajo ella.



Había accedido a una zona de la casa desconocida para mí. Pasé por la puerta de la derecha y luego por la siguiente de la izquierda. Bajé unos cuantos escalones y entré por una puerta encajonada en la pared. Estaba en una grandiosa sala circular, con estandartes ondeando en las vigas. Cuando me acercaba a investigar la pared del fondo, se abrió la puerta y entró una cabeza voladora que aniquilé descerrajándole un tiro en su único ojo. Aquella puerta daba al exterior, donde la lluvia caía con fuerza. Una espiral mágica me elevó hasta el tejado de la mansión. Salté por encima de un pedestal y entré en la casa. A la derecha encontré un pararrayos que inserté en el centro del pedestal, lo que me concedió el poder del relámpago. Volví a entrar en la casa, descendí por las escaleras de la izquierda y abrí la puerta de la izquierda usando el hechizo del relámpago.

Entré por la puerta de la derecha, bajé por una escalera de caracol y abrí la puerta para entrar en una sala con una gran chimenea a la derecha. Tras pasar un buen tramo de pasillos abrí la puerta de la derecha, que daba al piso de arriba de la gran sala en la que tuvo lugar mi combate con Ambrose. Salí por la puerta del lado contrario, que daba a una terraza exterior, aquella que había visto cuando exploré la zona noble de los jardines recorrida por agua canalizada. Disparé un relámpago contra el pararrayos que había a la derecha y surgió una escalera metálica que me permitió subir a los tejados de la mansión. Tras andar varios metros por las azoteas, llegué ante la entrada a la torre de la mansión, cuya cúspide parecía sumergida en otro plano existencial, sin duda Oneiros. Subí por el estrecho remate arquitectónico para alcanzar el rosetón y disparar sobre él para romperlo y acceder al interior de la torre catapultado por una extraña fuerza. La escalera circular estaba quebrada, pero en la torre la fuerza de la gravedad estaba aletargada, y fue sencillo saltar de tramo en tramo. Finalmente llegué a la bóveda superior, donde una cortina de fuego mágico ascendía hasta el infinito. Salté al chorro de energía mágica y salté para entrar justo por el agujero del techo. Fui teletransportado a Oneiros.

EL ANFITEATRO DE ONEIROS

Tras cruzar el puente llegué a la intersección, giré a la derecha y me mantuve en esa dirección hasta llegar a una sala con un amplificador y el libro con la historia de Sil Lith. Regresé a la intersección y seguí recto hasta dar, hacia la derecha, con el anfiteatro, en cuya arena derroté a varios habitantes del Sil Lith. A la izquierda del anfiteatro pasé bajo un arco para llegar a una zona suspendida en el vacío, algo habitual en Oneiros, con dos portales, uno azul a la derecha y otro verde a la izquierda. Elegí el azul, que me teletransportó a un nuevo sector de Oneiros.

Avancé recto y salté a al piso inferior procurando no caer en el agujero del centro. Apareció una bruja voladora similar a la que encontré en la Isla de las Piedras Erectas. Sólo la mataría si ella me atacaba. Usé la videncia para ver que en el centro había un portal azul. No dudé en atravesarlo para llegar ante una nueva zona suspendida en el vacío. A la izquierda, tras saltar varias plataformas, llegué a un altar en el que recogí una llave de energía de Oneiros. Salté al portal azul y regresé a la sala en la que había usado la videncia para descubrir el portal azul. Atravesé el arco de la izquierda para entrar en una sala con una columna elevadora mágica. Me dirigí a la puerta del fondo y tras atravesar un patio con una llama en el centro giré a la izquierda y encontré un portal azul a la derecha, que me teletransportó de vuelta al anfiteatro de Oneiros, exactamente en el portal verde. Tras saltar al piso estable, giré a la izquierda para entrar en la arena del anfiteatro. Me metí por el arco que había en el centro de las gradas y usé la llave de energía para abrir la reja. Tras cruzar un puente, salté al centro de una columna de luces mágicas.

Estaba en un nuevo sector de Oneiros. Tuve que apurar hasta el último escalón para que el salto me permitiera alcanzar tierra firme, aunque esta descripción carece de sentido en este lugar. Nada más entrar en el edificio un relámpago cayó sobre el centro de un bloque de piedra. Al fondo podía vislumbrar una barrera azul de protección que me impedía seguir. La disolví con el hechizo de dispersar magia. Giré a la derecha y luego a la izquierda para llegar tras pasar bajo tres arcos a un balcón sobre un amplio patio. Salté a la arena del patio y giré a la derecha para pasar bajo un arco que daba acceso a una zona suspendida en el vacío con una capilla al fondo, pero la distancia sin puntos de apoyo era excesiva para intentar un salto. Bajé los peldaños separados con trazado en espiral y justo frente a mí aparecieron varias baldosas que conformaban un trozo de suelo estable. Nada más poner el pie sobre él giré a la izquierda y caminé muy despacio mientras aparecían más baldosas y luego un pequeño tramo de escalones descendentes. Al llegar al último escalón volví a girar a la izquierda para que se formaran más baldosas mientras caminaba con sumo cuidado. Giré a la izquierda y repetí la operación de avanzar mientras se formaban las baldosas. Los dos siguientes movimientos repitieron la operación, pero esta vez girando a la derecha para finalmente descender unos cuantos escalones. Avancé recto mientras se formaban las baldosas. Al llegar al final salté al vacío hacia delante y mis pies cayeron sobre un nuevo sector de baldosas. Repetí un par de veces más la operación de saltar al vacío hacia delante. Giré a la izquierda y caminé hacia delante para que se formara una plataforma de baldosas que me permitió alcanzar de un salto la escalera que daba acceso a la capilla. En ella había un portal azul que atravesé para llegar a la fortaleza de Keisinger.

LA FORTALEZA DE KEISINGER

Subí por la escalinata y crucé el puente. Estaba en una intersección con un portal verde frente a mi, en la derecha una capilla suspendida en el vacío y a la izquierda una sala incrustada en la montaña sobre la que se asentaba la imponente fortaleza de Keisinger. Hacia allá me dirigí y subí a la columna de aire mágico para ascender hasta la entrada a la fortaleza. Giré a la izquierda para luego subir una escalera y atravesar una puerta. Pasé bajo tres arcos y entré en un amplio patio, en cuyo centro había una fuente con vida. Al final del patio había una puerta de piedra y a la derecha unos escalones llevaban a otra puerta que crucé para luego abrir una nueva puerta que me llevó hasta el baluarte de Keisinger.

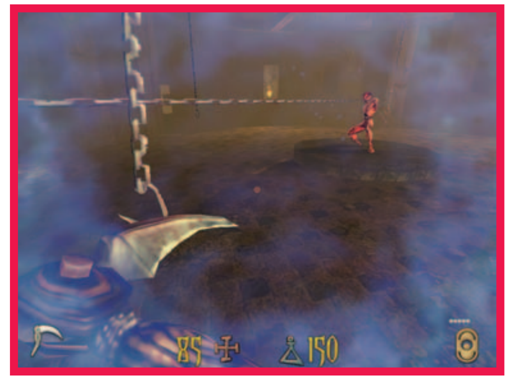
Sentía la presencia de Keisinger en todas partes, estaba cada vez más cerca de dar caza a mi más odiado enemigo. Subí por la escalera y crucé un pasillo al que daba ambiente una alfombra rojiza de estilo. En un recodo a la derecha pude hacerme con balas de



Nunca conviene fiarse en «Undying», ya que de cualquier zona borrosa puede emerger un monstruo horrible dispuesto a degollarnos.



Es aconsejable grabar la partida en Oneiros, ya que cualquier caída al vacío supone la muerte instantánea.



Hay que situarse junto a la pared del fondo y esquivar la cadena de Aaron para que se quede anclada en la columna de madera.

plata, maná y vida. En el muro del fondo, a la derecha, se abría un arco por el que pasé para entrar en un pasillo que terminaba en una puerta enrejada. Salté sobre la plataforma situada a su derecha para abrirla. Un nuevo pasillo y escalones abajo llegué a una con dos canalizaciones de agua. Como no podía mover el enorme molino del centro, hice girar la pequeña rueda que había en el muro de la escalera. El agua empezó a manar de la tubería lateral y los canales se llenaron de agua. Volví a subir la escalera y, tras saltar sobre la plataforma para abrir el enrejado, entré por la puerta de la izquierda. Tras un pasillo llegué a una impresionante sala con gárgolas escupiendo chorros de agua sobre una poza llena de agua. Me zambullí y entré por la tubería para inmediatamente girar a la izquierda. En cuanto pude, ascendí hasta la superficie. Había un pequeño canal terminado en la reja que había visto en la sala de la rueda. Junto a ella había un sextante de oro que me guardé en la bolsa. Regresé nadando lo más rápido que pude hasta la gran sala de la poza. Inserté el sextante saltando sobre el pedestal. Me quedé pasmado al ver cómo el agua de la poza ascendía en espiral. Salté sobre este ascensor de agua y tras subir un rato, salté a la plataforma del piso superior. Allí había un portal azul que atravesé para llegar al segundo piso de la fortaleza de Keisinger.

Nada más salir del portal, una enorme bestia, parecida a la que me había ayudado en el combate contra Ambrose, se abalanzó sobre mí. Lo maté con balas de plata y entré por la puerta. Tras unos arcos había una sala con un gran caldero en el centro. Al mover la rueda situada en la pared empezaron a caer gotas de agua sobre el caldero. Entonces lancé un par de calaveras explosivas sobre las maderas y el carbón situadas bajo el caldero, lo que provocó la chispa necesaria para encender el fuego. Una vez comprobado que el agua hervía, regresé a la sala del portal y subí por las escaleras. Giré a la derecha para luego pasar bajo el arco y recorrer el pasillo, que me llevó a una sala con un ventilador en el techo.

Al mover la palanca situada frente a mí se elevó la plataforma del suelo, haciendo que el vapor, que ascendía desde el caldero situado en el piso de abajo, moviera el ventilador, lo que activó el mecanismo que abría la reja que protegía la llave de energía. Con ella en mi poder regresé a las escaleras para entrar por el otro arco tras el que estaba una zona con pasillos y puertas que me condujo hasta una sala con un ataúd en el centro. Al acercarme a él se abrió la pesada tapa, dejando ver un esqueleto. No cobró vida, pero mi oído detectó unos pasos a mi izquierda. Observé como se marcaban pasos de sangre y los seguí hasta una puerta que se abrió ante mi presencia.

Entré por la siguiente puerta y en el centro de la sala se abrió un antiquísimo mecanismo para dejar libre el paso a un portal azul que me llevó hasta una estancia con un gran pilar en el centro y dos más bajos a sus lados. Los pasé de largo para entrar por la puerta del centro. Estaba en una intersección con un portal verde a mi izquierda y uno azul a mi derecha. Como había hecho hasta entonces, elegí el azul.

EL ORÁCULO

Tras sortear una columna por la que bajaban chorros de sangre, entré en una gran sala con una fuente de sangre en el centro. A su izquierda reposaba el libro con los antecedentes Verago. Escalé la fuente de piedra por los bloques situados en su parte trasera. Me zambullí en la poza de sangre y encontré una efigie, el artefacto antiguo. Seguí sumergiéndome hasta llegar a un túnel por el que regresé a la superficie, concretamente a una sala con una estatua en el centro. El sonido del viento traía susurros de lamentaciones y usé la videncia para ver cómo la estatua cobraba vida y, abriendo su pecho, mostraba su corazón latiente, suplicándome ayuda para dejar de existir. Disparé varias veces sobre el corazón hasta que cayó al suelo. Lo recogí y la sala empezó a inundarse de sangre. Buceé hacia arriba, buscando desesperadamente una salida. Entre el rojo intenso de la sangre puede vislumbrar una entrada en el muro con una puerta, que gracias a dios se abrió al acercarme, permitiéndome llegar a la escalera que subí para escapar de tan asquerosa piscina.

A la derecha, tras otro pilar de sangre, recogí un amplificador y luego entré por la puerta del centro para llegar hasta una columna de aire ascendente que me llevó hasta el siguiente nivel. Atravesé un pasillo y crucé un puente para saltar a otra columna semejante a la anterior.

A la derecha, tras otro pilar de sangre, recogí un amplificador y luego entré por la puerta del centro para llegar hasta una columna de aire ascendente que me llevó hasta el siguiente nivel. Tras atravesar un pasillo crucé un puente para saltar a otra columna semejante a la anterior. Subí una larga escalera, estaba frente a una capilla con un pedestal. Usé el artefacto antiguo sobre él y la plataforma comenzó a descender conmigo encima. Por fin llegué al corazón de la capilla. Tras recoger una espiral arcana, entré en el portal azul.

Entré por la puerta de la derecha para aparecer en la sala de los tres pilares. Observé que por encima del pilar central había un portal azul. Usé la videncia y vi cómo el pilar central emitía un fluorescente halo de color verde. Exploré todas las habitaciones de la sala. Todas tenían un pedestal, y usando la videncia comprobé que emitían fulgores de distinto color; azul, rojo y exactamente el mismo verde que el pilar. Por lo tanto, este último era el pedestal correcto, concretamente el de la habitación situada en el nivel superior de la izquierda, según se mira al portal azul. Tras insertar el artefacto antiguo en el pedestal bajé al piso inferior y toqué la palanca.

El monolito del centro empezó a elevarse, revelando una capilla que contenía el hechizo que concedía el poder de volar. Lo estrené inmediatamente para alcanzar el portal azul.

Me encontraba en el acceso a la fortaleza de Keisinger. Giré a la izquierda para dirigirme a la capilla que tenía un portal, pero un rayo destrozó el puente, obligándome a volar para alcanzar la capilla y entrar en el portal azul. Alcé la vista para ver una serie de grandes plataformas que estaban suspendidas en el vacío. Usé la magia de volar para ir ascendiendo, deteniéndome en cada una. Como algunas estaban demasiado lejos para lo limitado de la energía que me permitía volar, usé como complemento el hechizo prisa magnificado con un amplificador. De esta forma pude alcanzar el castillo flotante. Abrí la puerta para entrar en una enorme sala con una barrera azul en el centro que rodeaba una espiral arcana. Para atravesar la barrera empleé el escudo un par de veces y así pude recoger tan valioso objeto. Entré por la puerta del fondo. Debía subir por el hueco de la torre, lo que llevé a cabo usando el poder de volar para ir ascendiendo de saliente en saliente hasta alcanzar el portal azul de la bóveda.

EL ZIGURAT

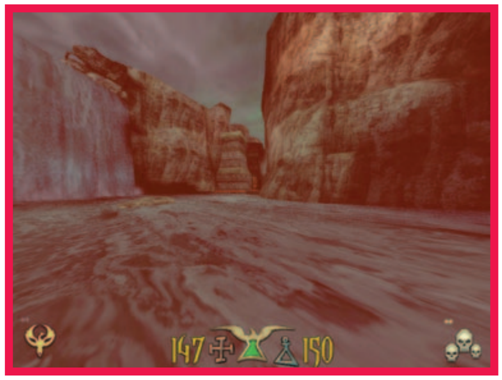
Avancé recto y subí la escalera para entrar en una antesala. Salí al exterior por la gran puerta de doble hoja. Estaba en la base del Zigurat. Varios Verago sobrevolaban la zona. Antes de salir de la protección del techo que cubría la puerta, cargué la escopeta de arpones y me aseguré de tener a mano el hechizo de escudo magnificado por amplificadores. Con este sistema ofensivo y defensivo salí al descubierto y giré a la izquierda para empezar a escalar a toda velocidad los empinados escalones del primer nivel del zigurat. Escuchaba explosiones a mis espaldas y mi escudo se despedazaba casi continuamente, pero no paraba en mi ascensión, era absurdo pararse para luchar contra tantos Veragos. Cuando alcancé el segundo nivel empecé a rodear el zigurat. Apareció Keisinger, pero mantuve la estrategia de evitar el combate y seguir rodeando el zigurat. De pronto, estalló un pedazo del muro y pude escalar los trozos para luego emplear el poder de volar para encaramarme al hueco del muro dejado por el estallido, donde encontré una fuente de vida. Desde allí volé para encaramarme al siguiente nivel. Repetí la operación de rodear el zigurat, esta vez subiendo por las rampas que ascendían ligeramente. De nuevo un sector del muro estalló en pedazos, pero esta vez decidí seguir ascendiendo por las rampas que rodeaban el zigurat. Por tercera vez se produjo la explosión del muro y volé para entrar en el hueco y desde allí, con la ayuda del hechizo prisa, volé hasta la cúspide del Zigurat, donde me esperaba Keisinger, presto al combate.

BATALLA CONTRA KEISINGER

Aproveche el amenazador discurso de Keinsinger para prepararme los escudos, los amplificadores y la escopeta de arpones. Keisinger inició un ataque devastador con calaveras explosivas y toda suerte de proyectiles mágicos. Cuando estaba protegido por el ►



El zoom de armas como la escopeta de arpones es muy útil para porder matar enemigos al estilo de un francotirador.



Seguiremos el recorrido del proyectil del phoenix, lo que puede servirnos para explorar zonas alejadas.



Antes de enfrentarnos cara a cara a Bethany hay que matar a las brujas voladoras que rodean su fortaleza.

escudo de estrellas púrpuras era intocable, por lo que decidí moverme rápidamente en desplazamientos laterales para evitar sus disparos y aprovechar los momentos que desactivaba el escudo para lanzar arpones y también balas de plata con la escopeta en el modo de doble cañón. Tras varios impactos, fácilmente perceptibles por los chorros de sangre que brotaban, Keisinger pareció desaparecer. Empleé el poder de volar para rodear la cúspide del zigurat, y vi como mi enemigo se introducía por el centro. La trampilla estaba abierta y descendí volando hasta el interior del zigurat, con un diseño circular con varios niveles a modo de balcones. Seguí con la misma estrategia de protegerme con el escudo y atacar con arpones y balas de plata. Cada vez que Keisinger descendía un nivel yo volaba para bajar a él y de nuevo tenerle a tiro. Puede que fueran minutos, pero me parecieron horas el tiempo transcurrido hasta que un arpón atravesó a Keisinger y disfruté al ver cómo se retorcía de dolor, expirando su último aliento mientras caía pesadamente contra el piso inferior del interior del zigurat.

Seguí con la misma estrategia de protegerme con el escudo y atacar con arpones y balas de plata; cada vez que Keisinger descendía un nivel, yo volaba para bajar a él y de nuevo tenerle a tiro. Puede que fueran minutos, pero me parecieron horas el tiempo transcurrido hasta que un arpón atravesó a Keisinger

REGRESO A LA MANSIÓN COVENANT

Bajé la torre y entré en la mansión. Salí al pasillo y al girar a la derecha para subir un par de escalones, apareció Aaron para amedrentarme por última vez. Subí por la estrecha escalera de madera hasta el piso superior del sector central. Desde allí fui al ala norte para llegar, tras pasar el pasillo ovalado que tenía el espejo que atravesé en su día y la pequeña habitación de la chimenea, al pasillo con la puerta de la habitación de Aaron. Como todavía no tenía la llave, me dirigí al acceso al taller. Allí estaba el mayordomo que me entregó la llave con la que pude abrir el enorme enrejado y acceder al exterior de la mansión, concretamente a un balcón con numerosas gárgolas. La lluvia caía con fuerza y un rayo impactó en el balcón situado a mi izquierda, provocando que la barandilla cayera al suelo de tal forma que quedó como una escalera hasta el patio interior. Observé que la gárgola situada más a la derecha no estaba sólidamente fijada a la baranda. Me acerqué para empujarla y cayó al patio, rompiendo la trampilla de acceso al sótano. Salté al patio para bajar al sótano. Aquel tenebroso lugar inundó mi olfato con el peor olor imaginable. Usé la videncia para ver mejor en la oscuridad, y en la exploración de las salas conseguí balas de plata, una espiral arcana y otras ayudas. En la sala del fondo había un hueco en la pared por el que podía verse a Aaron encadenado en el centro de la habitación contigua, a la que por el momento era imposible acceder. Regresé al patio y subí la barandilla para acceder al segundo balcón. Subí por la escalera metálica hasta el tejado. Giré la vista a la derecha. Una luz azul resplandeciente salía de una ventana, sin duda era el estudio de Aaron. Para alcanzar el tejado de esa ventana tuve que usar el hechizo prisa, potenciado con un amplificador, y apurar el salto hasta la última teja.

Entré por la ventana y contemplé como Aaron pintaba en un enorme lienzo que me representaba. Tras recoger el diario de Aaron, bajé la escalerilla y al acercarme, Aaron reaccionó pintando afanosamente sobre el cuadro. Quedé horrorizado al comprobar cómo estaba coloreando a un enorme monstruo que aparecía a mis espaldas. Reaccioné dándome la vuelta para comprobar que el grotesco ser pintando en el cuadro se había hecho realidad. Subí la escalerilla, recogí los cócteles Molotov y empecé a lanzarlos contra la bestia. Activé mi escudo y agarré la recortada para disparar a bocajarro con doble cañón y balas de plata. Necesité bastante munición para acabar con aquel engendro. Bajé al piso inferior y recogí la llave de Bethany. Regresé al patio y entré por el arco que había a la derecha de la escalerilla. Al fondo había una reja que daba a los jardines de la mansión.

LA CABAÑA DE BETHANY

Giré a la izquierda, pasé de largo la puerta de la cocina y seguí avanzando, pues recordaba que al fondo se encontraba la puerta de Bethany. La abrí con la llave para salir del recinto de la mansión y llegar a los terrenos de la cabaña de Bethany. Anduve bastante tiempo por el sendero. A la derecha, tras unas ruinas, había un pequeño cementerio en el que recogí varias ayudas tras matar a dos plantas carnívoras, estaba claro que me encontraba en los dominios de Bethany. A la izquierda del sendero seguí el discurrir del muro hasta encontrar el acceso al recinto interior del refugio de Bethany. Crucé el lago y entré en la cabaña. A la derecha había una habitación que hizo vibrar a la piedra de Gel´ziabar. Exploré la habitación y en la esquina a la izquierda de la ventana crujió el suelo ante mi peso. Usé la videncia y vi a Bethany, toda demacrada, depositar algo bajo el suelo. Un cartucho de dinamita hizo saltar por los aires el tablón y cogí la mandíbula de Aaron y la llave de su habitación. Regresé a la mansión.

AARON

Entré a la mansión por la puerta de la cocina y desde allí me dirigí a la habitación de Aaron como alma que lleva el diablo, pues las apariciones de la forma demoníaca de Aaron eran cada vez más persistentes. Entré en su habitación y cogí la llave de la habitación de Bethany al tiempo que oía una risa y fuertes golpes en la puerta. Me situé al lado derecho de la misma. Un fuerte rugido de viento abrió la hoja izquierda de la puerta y empezó a succionarme. La esquina tras la puerta era el mejor sitio para luchar contra esa fuerza, y con el hechizo prisa me moví de lado a lado a toda velocidad, sujetándome a la cama o a la pared. Cuando cesó aquel embudo mágico regresé al pasillo. Giré a la izquierda, pasé por la puerta, atravesé el largo pasillo y giré a la izquierda un par de veces para llegar ante la puerta de la habitación de Bethany. Usé la mas reciente llave de mi inventario y entré en la habitación.

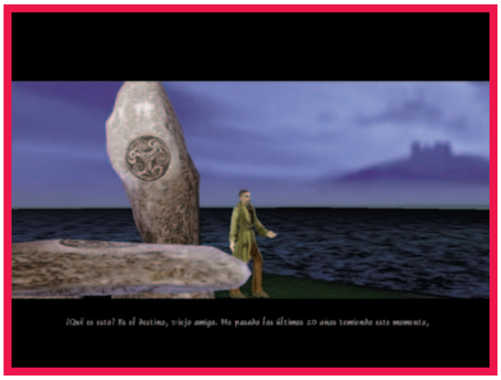
Sobre la mesa estaba el diario de Bethany, que leí con devoción. Al acercarme al espejo mi corazón dio un salto al ver el reflejo de Bethany a mi espalda. Me giré dispuesto a vender cara mi vida, pero no estaba, simplemente se reflejaba en el espejo. Usé la videncia y la pared a la izquierda de la puerta adquirió una tonalidad azul, dejando ver un pasaje secreto del que salió un guerrero de tres metros que parecía ser de una antigua tribu. Lo maté con la guadaña y descendí por el pasadizo secreto hasta llegar a la cripta de Aaron.

Allí estaba la forma demoníaca del infausto hermano Covenant. Parecía inerte pero cuando me acerqué la mandíbula que estaba en mi bolsa saltó a su boca y aquel cuerpo fibroso con los músculos como piel cobró vida. Me alejé hacia atrás mientras activa el escudo, esta vez no esquivaría el enfrentamiento. Los ataques de Aaron eran fulgurantes y muy agresivos, suerte que mi escudo magnificado con el amplificador podía resistir un par de ataques. Pero por más que le asestaba tajos con la guadaña, no le infringía daño alguno. Retrocedí a la pared del fondo y me fijé en las columnas de madera. Aaron se situó en el centro de la sala y empezó a lanzar las cadenas. Me situé justo delante de una columna de madera y al esquivar una de las cadenas, el gancho de la misma penetró la madera tan profundamente que Aaron no podía retraer la cadena. Aproveché este momento para abalanzarme sobre él y cortarle la cabeza.

REINO DEL OTOÑO ETERNO

El sendero estaba repleto de plantas carnívoras que liquidaba con la tormenta de calaveras. También aparecieron pirañas gigantes. Ante mí apareció una catarata y un tronco hueco servía como





En la isla de las Piedras Erectas, en primer plano Jeremiah, y al fondo del cuadro, la impresionante silueta de la mansión Covenant.



Hay que disparar al interior de la boca inferior de la criatura para evitar ser engullidos por tan terrible ser.



Cuando el monstruo cierre la boca inferior abrirá la superior, momento que aprovecharemos para lanzar un relámpago.

puente para cruzar al otro lado. Después de limpiar su oscuro interior con un par de calaveras explosivas lo atravesé para iniciar un largo ascenso. En un recodo estaban emboscados dos guerreros salvajes. Mientras seguía subiendo por la montaña un relámpago cegó mi vista y llegué a una nueva zona de las montañas.
El sendero estaba cuesta arriba, y finalmente alcancé la cima, en la que había un campamento indígena. Maté a todos los salvajes y entré por una puerta de piedra circular. Tras atravesar otra similar, llegué a las grutas. Cuando encontré una intersección en el pasaje, giré a la izquierda, bajé por un recodo de la inmensa pared, crucé un puente de piedra y llegué a una sala de sacrificio. Me acerqué al altar y un ruido me indicó que algún mecanismo se había puesto en marcha. Un sonido de lava crepitando inundó la sala y decidí usar el hechizo prisa para salir de allí y regresar hasta la intersección. Seguí recto y la gruta desembocó en otra caverna con una columna de fuego en el centro que envolvía el símbolo de un ave fénix. A su derecha había una palanca con forma de pebetero. Volé para moverla y comprobé que habría una ventana esculpida en piedra. El aire que entraba desviaba la columna en llamas, lo que aproveché para hacerme con el ave fénix y salir por la puerta que se había abierto a la izquierda. Tras bajar varios escalones burdamente esculpidos en la piedra llegué a la zona más abierta de las grutas.



El rugido del viento me indicó la salida hacia un terreno más abierto, pero me topé con un precipicio. Bajé a la garganta inferior empleando el hechizo de vuelo para frenar el aterrizaje. A mi izquierda se abría un estrecho sendero que discurría adosado a la pared de la montaña con una pronunciada inclinación hacia arriba. La subida por el sendero empinado estuvo llena de lucha contra los salvajes. Tras pasar a mi derecha y al otro lado de la garganta una caverna, seguí ascendiendo. Cuando terminó el camino miré hacia abajo para ver que había una plataforma por la que se podía acceder a una cueva. Antes de lanzarme eliminé a los salvajes y tras amortiguar la caída con el vuelo, entré en la cueva. Tras pasar por varios metros de grutas llegué hasta un puente colgante fabricado con tablas de madera y lianas. Eliminé a todos los salvajes y lo crucé corriendo con el hechizo prisa, no me fiaba de la estabilidad de tan elemental puente. Un impactante ruido de tambores me sirvió de guía para encontrar el camino a otra cueva.
Esta vez recorría una gruta más enrevesada, pues llegué a una encrucijada con múltiples cavernas y grutas. En el centro había un par de enormes bolsas de piel colgantes, empecé a subir por el pasaje de su izquierda, con decenas de escalones que subían hasta donde se perdía la vista. Luego giré a la izquierda y llegué a la zona de la gran catarata.

Escalé por un tronco de madera con agujeros tallados a modo de escalones. Llegué a una caverna con un fuego en el centro y seguí el pasaje de la derecha. Ascendí durante mucho tiempo, luego pasé por una gruta con salvajes devorados por pirañas y otros cadáveres colgando de vigas. Tras subir varios kilómetros más llegué a una sala con una columna con mecanismo circular. Me subí a ella y se abrió una puerta a la izquierda. Tras pasar por ella caminé por enrevesadas grutas hasta llegar a un sendero que transcurría bajo la catarata, cuya columna de agua quedaba a la izquierda. Aquella zona estaba infestada de salvajes y plantas carnívoras, pero con el arpón, la escopeta y la tormenta de calaveras pude llegar hasta una puerta que me llevó hasta las ruinas del reino del otoño eterno.

LA FORTALEZA SALVAJE

Caminaba entre las arcaicas torres de la fortaleza de los salvajes. Avancé por el sendero que transcurría entre las torres, aniquilando guerreros salvajes por doquier. Finalmente llegué a una plaza final sin salida. A la izquierda había una ligera pendiente en forma de colina que aproveché para ascender hasta un recodo de la burda muralla. Desde allí utilicé el poder de volar para alcanzar un sendero con una pendiente muy pronunciada que me llevó hasta una gran puerta de madera. Retrocedía algunos pasos para observar que la torre de la izquierda tenía una ventana por la que entré volando. Accioné el mecanismo que abría la puerta y regresé al sendero para atravesarla.
El sendero estaba poblado de plantas carnívoras que nada podían hacer ante mis calaveras. Entré en una sala donde entablé combate contra un guerrero similar al que maté en la habitación de Bethany.
Salí al exterior para detenerme al borde del lecho del río que nacía en las cataratas. Había piedras a lo largo del caudal, pero debía ser muy preciso en los vuelos, pues caer al agua era una muerte segura debido a la tremenda corriente. Conseguí llegar a la otra orilla y allí tuve que vérmelas con más guerreros.
Ascendí por el sendero de la montaña entre múltiples construcciones aborígenes hasta que una enorme puerta de doble hoja me cerró el paso.
Ante mi sorpresa, cedió a mi empuje y entré en una pequeña antesala, pues frente a mí había otra puerta idéntica. Tras pasar esta última, del suelo empezaron a brotar decenas de tallos que me laceraban las piernas. Comencé a disparar calaveras contra las paredes, pues allí se ocultaban no menos de media docena de plantas carnívoras.
Cuando acabé con aquella amalgama de savia envenenada abrí la puerta para caer en la típica situación de salir del fuego para caer en las brasas, pues aquella sala estaba repleta de guerreros Bethany. Como el combate iba a ser cuerpo a cuerpo, recurrí a la guadaña y al hechizo de escudo para sobrevivir.

BETHANY

Con el cuerpo ensangrentado salí al exterior. Estaba en el poblado, y un sendero ascendía hasta la cima de la montaña, donde sospechaba que Bethany aguardaba para el combate final. Tuve que ascender muchos kilómetros, y durante el trayecto aparecieron varias brujas voladoras que cayeron ante las balas de plata. Finalmente llegué a la cima y, al igual que ocurriera con sus hermanos, Bethany se transformó en un ser de pesadilla. Además, estaba ayudada por un par de brujas voladoras situadas en las torres colindantes con la plataforma donde estaba Bethany. Tuve que matarlas con balas de plata mientras magnificaba el escudo con los amplificadores para resistir los ataques de Bethany.
Una vez eliminadas a las arpías, decidí no bajar de la torre. Bethany creó una gigantesca cabeza voladora y mientras me preparaba para recibirla, observé que Bethany se había quedado en estado catatónico, algo que ya había observado en sus hermanos. Tras deshacerme de la criatura esperé a que Bethany creara otra y rápidamente salté a la plataforma para luego volar y cortar la cabeza de Bethany con la guadaña aprovechando su estado de parálisis ocasionado tras crear a la criatura, que se desplomó al tiempo que la cabeza de Bethany caía al suelo.

LA CRIATURA DEL MAL

Activé el escudo con el amplificador como refuerzo para protegerme. Tampoco podía alejarme demasiado y acercarme al borde del mar, pues del agua salían tentáculos que me ahogarían sin remedio.
El monstruo tenía múltiples brazos, pero había dos que salían de su base y que eran especialmente dañinos. Disparé sobre ellos con balas de plata y cayeron inertes sobre el la base del monstruo. Entonces sentí como era succionado hacia la espantosa boca del ignominioso, a la que disparé para ser repelido a varios metros. Pese a su fastuoso tamaño, aquella versión terrenal del demonio siempre sólo ejecutaba dos acciones; succionarme hacia la boca y luego cerrarla para abrir su boca superior y abrir fuego. Por tanto, como arma empleaba la escopeta para disparar sobre la boca inferior en cuanto sintiera la succión, y luego cuando abría la boca de su espantosa cabeza, aprovechaba para disparar relámpagos a su interior, donde parecían estar los ojos de la bestia. Aunque podía usar cualquier otro hechizo de ataque, el relámpago era el más adecuado por su escaso consumo de maná, lo que me permitía, cuando era necesario, reponer el escudo potenciado con el amplificador. Tras repetir decenas de veces esta estrategia, el coloso cayó con tal estrépito que la isla pareció desmoronarse. Salté al agua y sólo recuerdo que fui recogido por un misterioso remero. Desde entonces, sólo deseo que se borren las pesadillas de mi mente.

A.T.I.

LOS TRES REINOS: El Destino del Dragón



Una Historia de chinos peleones

Diseñado a la sombra de «Age of Empires 2», este juego de estrategia, venido del lejano oriente, aporta algunas ideas nuevas al género de la simulación de la guerra en la época medieval.



Las tres campañas de «Los Tres Reinos: El Destino del Dragón» son muy parecidas, y las tres facciones en liza comparten unidades y tecnologías. Lo más probable es que para cuando acabes una de las campañas, ya estés hasta el gorro del juego, y no te queden ganas de jugar las otras dos. Por ello te recomendamos que empieces por jugar la campaña de Sun Quan, donde la obligatoria misión de escolta es menos pesada (Liu Bei tiene nada menos que tres, y son todas aburridísimas). Además, con Sun Quan la guerra con barcos tiene un papel preponderante, con lo que la acción se hace un poco más variada. Gracias a los mapas que os proporcionamos a continuación, te puedes ahorrar la pesada tarea de exploración y lanzar rápidos y certeros ataques a las ciudades enemigas.

Antes de entrar a detallar la campaña, os ofrecemos algunos consejos básicos:

-La mayoría de las misiones de conquista se pueden resolver de forma muy simple: te defiendes mientras produces abundantes recursos, formas un ejército con superioridad numérica aplastante, y entonces sales a conquistar. Al llegar a cada ciudad, descansas y repones la tropa perdida, y sigues adelante. Hay que dejar una pequeña guarnición defensiva en cada ciudad conquistada por si intentan reconquistarla.

-Si no quieres usar los mapas que te proporcionamos, tendrás que encontrar tú mismo la ubicación de las ciudades a conquistar. No tiene sentido que mandes a todo un ejército para esta tarea, basta con que envíes a una única unidad de exploración (preferentemente a caballo). Si mandas a un ejército a explorar, corres el peligro de que acaben hambrientos mientras buscan, y entonces serán presa fácil de un ataque relámpago enemigo (a no ser que los acompañes de carros de aprovisionamiento, pero eso sería mucho más complicado). Es mejor perder a un explorador que a todo un ejército.

-En alguna misiones tienes que tomar tres o más ciudades. Cuando atacas a una de ellas, a veces otra ciudad manda refuerzos. Lo ideal sería que la siguiente ciudad a conquistar fuese la misma que ha mandado los refuerzos, porque estará peor protegida que la otra. Fíjate (en el minimapa general) en la dirección por la que han llegado las tropas, y en el color de sus uniformes.

-Los piqueros tienen mejor ataque que los espadachines, pero los espadachines tienen mejor defensa con escudo. Un piquero tiene un alcance de 2, lo que significa que puede atacar desde detrás de una unidad trabada en combate (como un espadachín, por ejemplo).

-No sólo tienes que llevar carros de abastecimiento para asegurar que tus tropas estarán bien alimentadas antes del ataque, sino también para después: a veces ocurre que las reservas de comida restantes en la ciudad conquistada no son suficientes para alimentar a tu ejército, con lo que tus tropas están hambrientas para cuando les toque defender la ciudad de un rápido intento de reconquista.

-Los arqueros de las murallas se eliminan fácilmente con unidades lanzapiedras. Usa la habilidad de revelar mapa (si la tienes) o linternas de Kongming, e intenta alcanzar a otras unidades que haya apostadas al otro lado de la puerta antes de destruirla. Los lanzapiedras tienen un alcance mínimo, así que no pueden disparar a una unidad que se encuentre demasiado cerca. Cuando te enfrentes a un lanzapiedras, intenta destruirlos antes que a cualquier otra unidad. Puedes poner lanzapiedras en las murallas para destruir a los lanzapiedras que intentan derribar tu puerta.

-A veces se puede sorprender a los defensores con la puerta abierta. Aprovecha el paso de un comerciante o el regreso de un explorador para colarte con todas tus tropas al interior de la ciudad enemiga. En otras ocasiones, el enemigo abre la puerta por error, ¡aprovecha esa ocasión para entrar!

-Recuerda que todas las estructuras y campesinos de la ciudad pasarán a pertenecerte después de conquistar el Tribunal enemigo. Durante el ataque, no destruyas ninguna estructura, y procura no matar muchos campesinos. Si un campesino está reparando el tribunal, basta con ordenar a uno de tus hombres que lo ataque para asustarlo, pero cancela la orden tan pronto abandone las tareas de reparación.

-Tan pronto hayas conquistado el Tribunal, manda a los campesinos (que se habrán reunido alrededor del arco ceremonial para esperar instrucciones) a reparar la puerta (si es que la destruiste en vez de usar escaleras de asalto). Algunos contraataques se producen muy rápidamente, y una puerta reparada es de gran ayuda para rechazarlos (hay veces que los campesinos ya la tienen reparada para cuando se toma el Tribunal, sobre todo si la batalla es larga). Basta con que la puerta tenga unos 6 700 puntos de impacto para que pueda cerrarse e impedir el paso. Fíjate que durante un asalto, a veces hay arqueros en las zonas más alejadas de la muralla que no se enteran de que están atacando la ciudad. Tras conquistar el tribunal, esos arqueros tratarán de huir, y si se encuentran con la puerta reparada, tratarán de destruirla a flechazos. Por ello, antes de conquistar el tribunal (y si te quedan tropas suficientes), preocúpate de eliminar a esos arqueros.

-Tus héroes ganan experiencia al derrotar enemigos y al usar sus habilidades especiales. Esto es particularmente importante para conseguir la habilidad de "poner trampas", que es imprescindible para triunfar en algunas misiones de escolta. El truco está en usar la habilidad "fortificar" (que todos los héroes tienen de base) una y otra vez hasta que se consiga la habilidad de "poner trampas". Poner trampas delante de la puerta de la ciudad es también una excelente defensa. Pero date cuenta de que, para la próxima misión, el héroe habrá olvidado todas las habilidades aprendidas (son olvidadizos, parece) Si uno de tus héroes pierde el caballo, ordena a una unidad estándar que desmonte para que se lo ceda.

-Aunque el ordenador pone arqueros en las murallas, tú puedes permitirte el lujo de ponerlos mejor al otro lado de la puerta, para así coser a flechazos a los que intenten destruirla. Así se puede concentrar el fuego mejor, y puedes colocar unidades de cuerpo a cuerpo delante de los arqueros para evitar que los liquiden nada más romper la puerta.

-Un arquero siempre derrota en combate individual a una unidad de cuerpo a cuerpo que vaya a pie, porque el arquero retrocede a medida que le dispara flechas. La clave está en superar numéricamente a los arqueros (que retroceden del objetivo al que disparan, pero no de otra unidad que les ataque), o bien usar unidades montadas a caballo.

-Un caballo puede subirse a lo alto de una muralla desde dentro, pero no puede usar las escaleras de asalto desde fuera. Si ordenas a una unidad montada subir por una escalera, abandonará el caballo. Puedes usar esto en tu beneficio dejando escaleras apoyadas contra tus muros: cuando te ataquen, el enemigo subirá por las escaleras dejando a sus caballos atrás, y así te los podrás quedar después de derrotar a los asaltantes. Cuando uses escaleras de asalto, procura apoyarlas en una zona de la muralla que esté alejada de los arqueros, que suelen ►



Este tipo de puntos estrechos pueden ser aprovechados para poner en práctica la habilidad de situar trampas en el terreno.



La señora Mi prefiere sacrificar su vida para no entorpecer tu marcha, y así garantizar la salvación de su hijo.



Los lanzapiedras tienen un alcance muy largo, lo que les permite poder eliminar a los arqueros apostados en las almenas sin dificultad.

concentrarse normalmente alrededor de la puerta.

-Los tribunales son indestructibles: por muchas piedras que se les lance, nunca baja de 20 puntos de impacto. Lo que hay que hacer es, cuando esté debilitado, mandar a una unidad normal a conquistarlo (el cursor con forma de mano mueve los dedos para indicar que ya está lo bastante debilitado para conquistarlo). Una máquina de asedio no puede conquistar un tribunal. Si has mandado a tus tropas que ataquen al tribunal, intentarán conquistarlo automáticamente cuando sus puntos de impacto bajen a 1 000. Una vez conquistado, sus puntos de impacto subirán a 6 500, por lo que es necesario repararlo para restablecerlo completamente.

-Intenta sacar partido de la mala inteligencia artificial del juego: algunas unidades pueden quedarse atascadas con los accidentes del terreno, y esa es la ocasión para dispararles flechas o piedras desde lejos.

-Sobre la guerra marina: lo realmente difícil de la guerra marina es producir barcos cuando tu enemigo domina el río, porque enviará barcos con arqueros para destruir tus barcos cuando todavía los están construyendo. Tendrás que usar arqueros o lanzapiedras para proteger tu producción. Estas tropas deben estar escoltadas por espadachines o piqueros, porque un barco enemigo puede navegar rápidamente hasta la orilla y desembarcar tropas de cuerpo a cuerpo justo delante de ellas.

-En la instrucciones no se explican las actitudes de los guerreros. En "ofensivo", el guerrero atacará y perseguirá a toda unidad que entre dentro de su campo visual. En "defensivo" hará lo mismo, pero si el enemigo se aleja demasiado, volverá a su posición. En "mantener posición" el guerrero no perseguirá a los enemigos, sino que luchará sin desplazarse.

CAMPAÑA 1: LIUBEI



MISIÓN 1
Unirse al ejército de Zhoujun

Sales de la ciudad de Zhoujun (1), y tienes que producir 500 unidades de comida. Tan pronto las hayas reunido, el enemigo atacará la ciudad aliada de Quingzhou (2). Sus defensores podrán rechazar el primer ataque solos, pero no el segundo. Cuando llegues allí (mediante los vados), destruye las escaleras de asalto que hayan dejado apoyadas contra las murallas y métete dentro de la ciudad para defenderla de los sucesivos ataques del enemigo.



MISIÓN 2
Levantar el asedio a Guangzong

Sales de la ciudad de Guangzong (1). Eliminas a los asaltantes de las murallas. Luego construyes una academia y un taller de maquinaria. Al terminar de construir el taller, el enemigo ataca la ciudad de Yingchuan (2). Este primer ataque lo pueden rechazar fácilmente sus defensores, pero los siguientes no. Tendrás que formar tropas e ir enviándolas a Yingchuan para que se sumen a la defensa. Usa el puente (3) para llegar a la ciudad asediada.



MISIÓN 3
Pacificación de los pañuelos amarillos

Al poco de tomar la ciudad de Yangcheng (1), recibirás un ataque. Es importante que hayas usado las escaleras para tomar la ciudad, ya que si has destruido la puerta, no tendrás tiempo de reconstruirla antes de que lleguen los enemigos. Luego sólo hay que amasar un ejército y enviarlo a Wangcheng (2) para tomarla.



MISIÓN 4
Tomar Xuzhou obligatoriamente

La ciudad de partida es Pingyuan (1). El ataque del enemigo se centrará primero en Beihai (2) y luego en Xuzhou (3). Lo único que hay que hacer es ir a asistir a las ciudades por ese orden. Usa el puente (4) para llegar a Xuzhou.



MISIÓN 5
Hacer que otro acabe con el enemigo

Sales de la ciudad de Peixan (1). Tu primer objetivo será tomar Xuzhou (2), pero tomando la precaución de dejar una guarnición defensiva en Peixan, ya que será atacada a continuación. Luego sólo resta cruzar el puente y tomar Xiapi (3). Cuidado: las dos ciudades están fuertemente protegidas.



MISIÓN 6
Lealtad y honor del señor Guan

En esta misión tienes que escoltar a unos carros desde el punto (1) hasta los barcos que hay en el punto (2). Las zonas coloreadas de azul en el mapa son los puertos de montaña que hay que ir atravesando, y que están fuertemente defendidos. La clave para ganar aquí es dejarse ver por el enemigo (con una unidad ejerciendo de explorador) y luego retroceder rápidamente, de manera que las unidades enemigas se separan y se las puede combatir en pequeños grupos. También se pueden usar las posiciones elevadas que hay junto a los puertos de montaña para disparar flechas. Por el camino encontrarás a Bian Xi: asegúrate de que lo matas, ya que es un objetivo imprescindible para terminar la misión. Una vez que Zhao Yun adquiere la habilidad de "poner trampas" (usando el truco que describimos en el apartado de consejos, si hace falta), la misión se hace más sencilla, pero tediosa. Tienes que poner un montón de trampas y atraer a los enemigos hacia ellas, de manera que ya estén debilitados o muertos para cuando te alcancen. Si tienes suficiente paciencia para usar esta estratagema, superarás la misión sin mucha dificultad. Otra táctica es utilizar a HuBan, que se incorpora como refuerzo a mitad de camino, para alejar a las tropas enemigas de la orilla donde se va a producir el embarco. No importa que HuBan muera en el intento con tal de que los carros alcancen los barcos.



MISIÓN 7
Capturar Fancheng mediante una conspiración

Nada más empezar esta misión, pon el juego en pausa. Manda a LiuBei (1) hacia donde están los refuerzos (2) y ordena a los refuerzos atacar a los perseguidores de LiuBei. Quita la pausa y espera a que concluya la batalla. Luego lleva a LiuBei hasta Xinye (3) siguiendo el curso del río. Aguanta dos oleadas de atacantes, y luego pasa a la ofensiva y conquista Fanchen (4)









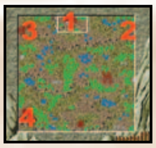
En la segunda misión de la campaña de Cao Cao, se puede formar un buen tapón de tropas en el puente para bloquear el paso a tu aliado.



Es en los terrenos abiertos, donde la caballería puede poner en práctica sus mejores virtudes: rapidez y contundencia.

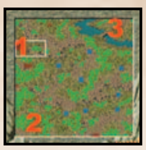


Usar cometas maléficas para superar los muros es una estrategia inusual, y que rara vez da resultado.



MISIÓN 8
Incendiar Xinye: otra difícil misión de escolta

Sales del punto (1). Tienes que mandar a una unidad a caballo hacia el punto (2) para atraer a los enemigos, mientras escoltas rápidamente al pueblo llano hasta el punto (3), donde te aguardan refuerzos. Deja a los viejos detrás, son demasiado lentos. Luego avanza por el camino usando tácticas parecidas a las de la misión 6. Los puntos rojos en el mapa representan a los refuerzos, y los azules a los enemigos. Tu objetivo es llegar a Fanchan (4).



MISIÓN 9
Batalla de Changban

Tienes que correr sin detenerte hasta el punto (2), y luego hasta el punto (3). Si pierdes el caballo, tendrás que procurarte uno nuevo, porque de otro modo no se puede dejar atrás al enemigo. Los puntos rojos de nuestro mapa representan la localización de los caballos de refresco



MISIÓN 10
Ocupar Jingzhou, mediante una conspiración

Sales de la ciudad de Jiangxia, y lo único que tienes que hacer es conquistar las ciudades de Nansun (2) y Yiling (3), por ese orden. Hay un límite de tiempo, así que tendrás que actuar con rapidez.



MISIÓN 11
Suprimir los cuatro condados

Se trata de ocupar cuatro ciudades. El orden por el que debes ocupar las ciudades es este: Wuling (1), Lingling (2), Guiyang (3) y Changsha (4). Tras tomar una de ellas, haz una pausa para recuperar fuerzas y reclutar nuevas tropas y ve a por la siguiente. No pierdas esta ocasión de reforzarte o la misión te resultará muy complicada. Otro consejo importante es que Dejes bien protegidas las ciudades que vayas tomando, y también la ciudad con la que empiezas la misión, Nanjun (5), porque os garantizamos que recibirán ataques.



MISIÓN 12
Liubei se proclama rey de Chengdu

Una misión y sencilla. Fortifícate en la dos ciudades de partida, Bajun (2) y Jimeng (1). Defiéndete de los asaltos y, cuando tengas un ejército bien grande, lánzate a la conquista. En esta ocasión hay que tomar las ciudades de Ghendu (3), Fuchen (4) y Louchung (5), en el orden que prefieras. Concéntrate en producir un buen ejercito de asedio en una de las dos ciudades inciales, y deja que la otra ciudad simplemente se defienda.



MISIÓN 13
Aniquilar el reino de Wu como venganza

Empieza conquistando Yiling (1) con las tropas iniciales, que será tu ciudad de partida. Luego repite la estrategia de la misión 12. La novedad aquí es que necesitarás construir barcos para llegar a las otras ciudades, porque no hay vados ni puentes. Empieza por conquistar Jingzhou (4), que está aislada, y deja a Jianye (3) y Chaiseng (2) para el final. Date cuenta de que cuando captures Jianye o Chaiseng, la otra ciudad te atacará en un intento de arrebatarte tu conquista. Además, hará falta un ejercito muy poderoso para tomar cualquiera de estas dos ciudades, porque están extraordinariamente bien defendidas. Por fortuna, Jingzhou y Yiling están aisladas, así que puedes atacar a placer sin preocuparte por la defensa. El enemigo no usará barcos para alcanzarte.



MISIÓN 14
Expedición al norte de Hanzhong

Sales desde Jiameng (1), y tienes que conquistar las ciudades en este orden, con las estrategias habituales: Hanzhong (2), Yangping (3), Sanguan (5) y por último Chengcan (4). Date cuenta que esta vez tus ejércitos tendrán que recorrer largas distancias por los cañones, así que el uso de carros de abastecimiento será fundamental para poder acometer los largos asedios que se avecinan para nuestro ejército.



MISIÓN 15
Restaurar la corte de Han

Partiendo de Chunghan (1) hay que conquistar Tongguan (3), Nangu (2), Louyang (5) y Hongnong (4). Hay que conquistar puertos de montaña para poder llegar a algunas de las ciudades, así que no olvides contar con ello a la hora de calcular tus provisiones. Tras tomar la penúltima ciudad, el enemigo te sorprende con un arma inesperada: el carro de trueno. Va pobremente escoltado, así que lo mejor es salir de la ciudad y atacarlo cuerpo a cuerpo.

CAMPAÑA 2: CAO CAO



MISIÓN 1
Entra en escena un hombre fiero y ambicioso

Lo primero es llevar a tus tropas hacia el sur para salvar a Huangfu Song. Luego ve con él hasta Quyang (1). Cuidado: camino hacia allí te atacará una patrulla enemiga. Una vez hayas entado en Quyang, fortalece tu ejército y dirígete a las zonas coloreadas de azul en nuestro mapa para aniquilar a los enemigos apostados allí.



MISIÓN 2
Campaña contra Dong Zhou

Sales de la ciudad de Chenliu (1) y tienes que conquistar Luoyang (3) antes que tu aliado en Yecheng (2). Al poco de comenzar, recibirás un ataque. Una vez lo hayas rechazado, puedes dedicarte a montar tu ejército de asedio. Puedes impedir que tu aliado llegue a Luoyang formando un tapón de tropas (ponlas en la actitud de mantener posición) en el puente (4) que le impida cruzarlo. Tendrás que preocuparte de mandar suministros regulares a estas tropas, porque el enemigo puede atacarlas.



MISIÓN 3
Pacificación de Shangdong

Ocupa Yanzhou (1) sin destruir las puertas. Rechaza el contraataque y forma un ejército más fuerte para ocupar Beihai (3) y Puyang (2), por ese orden. ►








La deficiente inteligencia artificial hace que el barco prefiera disparar al barco recién construido, ignorando los ataques desde tierra.


El problema de las catapultas es que son incapaces de darle a un blanco en movimiento, con lo que resultan inútiles contra ciertas unidades.


Los arqueros no necesitan estar situados en lo alto de la muralla para poder disparar a unidades de cuerpo a cuerpo que intenten derribar las puertas.



MISIÓN 4
El hijo del cielo en apuros

Sales del punto (1). No te pares a pelear. Huye con el emperador a Xuchang (2), y desde allí organiza la defensa contra tus perseguidores. Luego fortalécete y procede a conquistar Hongnong (3) y Chang'an (4).



MISIÓN 5
Muerte de Lu Bu

Deja que las tropas que llegan en tu ayuda distraigan al enemigo mientras tú llevas a Cao Cao hasta Suchang (1). Usa los refuerzos que hay allí y las habilidades de los héroes para rechazar el primer ataque como buenamente puedas. Luego hazte fuerte en Suchang y, cuando estés preparado, lánzate a conquistar primero Wangcheng (2), y luego Xiapi (3). Durante el asalto de Xiapi, Lu Bu debe morir.



MISIÓN 6
Batalla de Guandu

Tu punto de partida es la ciudad de Xuchang (1), y tus objetivos son Wuchao (2) y Liyang (3). Procede según las estrategias básicas. Puedes atajar hasta Wuchao usando vado (4). Ve a Wuchao con muchas tropas, porque Liyang mandará ayuda durante el asedio, y tendrás que luchar contra dos ejércitos.



MISIÓN 7
Pacificación del norte

Tu punto de partida en esta misión, que parece sacada de un telediario del siglo XX, es la ciudad de Liyang (1), y tu objetivo es llegar a conquistar Yizhou (2), Youzhou (4) y Quingzhou (3). Mucho cuidado al tomar Yizhou, porque la primera reacción del enemigo no será precisamente recuperar la ciudad enseguida, sino lanzar un tremendo ataque contra Liyang, tu ciudad de punto de partida, buscando así tu retaguardia. La solución a este problema es muy fácil: consiste en asegúrarte de que dejas una buena guarnición antes de salir Liyang que pueda repeler el ataque sorpresa que te lanzará el enemigo. Salvo este contratiempo, el resto de la misión es parecido a otras misiones similares.



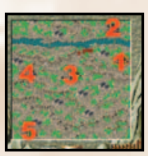
MISIÓN 8
Tomar Jianzhou

No cometas el error de ir a Wangchen (1) por el norte, porque por esa ruta hay patrullas enemigas. En vez de eso, toma el puente (5) y pasa a la otra orilla. Desde allí puedes ir al norte y llegar a Wangchen por el vado. Luego conquista Fanchen (3), Xinye (2) y Xiangyang(3) con las estrategias de siempre. Fanchen no está demasiado bien defendida. Pero durante su ataque recibirá ayuda, y Wangchen será atacada.



MISIÓN 9
Gran batalla de los acantilados rojos

En esta misión hay que correr como un poseso. Nada más salir, deja a los dos espadachines para distraer al enemigo, y dirígete hacia el sur. Cruza el portal, y luego sube hacia el norte por los cañones serpenteantes. Tu objetivo es llegar hasta el punto 1, pero si te paras a luchar, no lo conseguirás. Avanza usando la habilidad de fortificar (pon a pausa antes), pero ten claro que de vez en cuando tendrás que dejar a un héroe atrás para intentar entretener a los enemigos que te saldrán al paso. Si Cao Cao pierde el caballo, haz que uno de tus héroes desmonte y le ceda el caballo (el héroe desmontado tendrá que quedarse atrás para distraer como pueda a los perseguidores).



MISIÓN 10
Atacar Xiliang

Mete a tus tropas en Weibei (1) o en Hongnong (2), que son tus ciudades iniciales. Hazte fuerte y conquista Weihan (3), Chang'an (4) y Hanzhong (5) con las estrategias habituales. El asedio a Weihan será respondido con un furioso ataque combinado a Weibei y Hongnong, de las otras ciudades.



MISIÓN 11
Batalla de Quishan

Sales de la ciudad de Chang'an (1), y luego invades Yangping (2) Yinping (3) y Chengcan (4). Cuando ataques Yangping, Yingping y Chengcan mandarán tropas de ayuda contra el asedio. Si para entonces ya estás luchando dentro de la ciudad, es recomendable que bloquees la puerta con espadachines para evitar que te ataquen todos a la vez, aunque si has reunido un ejército lo suficientemente grande, no deberías tener ningún problema.



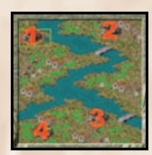
MISIÓN 12
Caos en Hainan

Sales de Xiancheng (1), y tienes que tomar (por este orden) Yingsang (2), Shouchun (3) y Anfeng (4).



MISIÓN 13
Demasiado feliz para pensar en el deber

Esta será la batalla más larga de cuantas has afrontado hasta ahora, porque hay muchas ciudades que conquistar. Mete a las tropas montadas dentro de Hanzhong (1) y forma un pequeño ejército de asedio. Luego apodérate de Jiameng (2), Jiangyou (3), Jiange (4), Mianzhu (5) y Chengou (6). Fíjate que, una vez conquistada Jiameng, puedes dejar Hanzhong desprotegida, porque el enemigo tendría que apoderarse de Jiameng para poder atacarla.



MISIÓN 14
Anexión de Wu por el reino de Jin

Toma la ciudad de Jianling (1) y luego apodérate de Chaisang (2), Jianye (3) y Lujiang (4). Usa el vado que se encuentra junto a Chaisang para llegar así a esta última. Es el camino más corto.

CAMPAÑA 3 SUN QUAN



MISIÓN 1
El sello imperial conduce al nacimiento de Wu

Ve a la izquierda hasta que puedas bajar de la meseta. Encontrarás refuerzos. Toma el puente o el vado y dirígete a Qu'e (1) derrotando a las patrullas que encuentres.









Poco antes de entrar en la ciudad , encontrarás tropas de refuerzo con las que conquistarla.



MISIÓN 2

Aterrorizar la parte baja del gran río

Sales de Qu'e (1), y lo único que tienes que hacer es ocupar Jingxian (2) con las tácticas habituales. No te confíes porque sólo sea la segunda misión de la campaña, porque la ciudad está fuertemente defendida.



MISIÓN 3

Pacificación de Wu

Partes de Jingxian (1), y puedes llegar a Wujun (2) usando un vado que hay pegado al borde derecho del mapa. Para llegar a Kuaiji (3) tendrás que construir barcos de transporte. Puedes ahorrarte la lucha en la puerta si ordenas a los barcos entrar directamente en la ciudad y desembarcar dentro de las murallas.



MISIÓN 4

Más victorias a lo largo del gran río

Sales deWujun (1). Tras resistir un primer asedio, tu primera conquista debería ser Yuzhang (3), a la que puedes llegar por un vado situado al norte de Wujun. Luego tendrás que desembarcar tropas en Lujiang (2), con el problema de que el enemigo domina el río. Ten en cuenta nuestros consejos sobre guerra marítima para salir victoroso de esta batalla.



MISIÓN 5

Venganza en Jiangxia

Sales de nuevo desde Wujun (1). Tanto Miankou (2) como Jiangxia (3) están al otro lado del río, así que usa las estrategias habituales para construir barcos bajo ataque. Luego puedes tomar ambas ciudades en el orden que prefieras. Jiangxia puede ser invadida mediante desembarco en el interior de las murallas. Al desembarcar serás atacado, así que deja un par de barcos cargados con arqueros para apoyar a las tropas de cuerpo a cuerpo desde la orilla.



MISIÓN 6

Gran batalla de los acantilados rojos

Esta es una de esas misiones en la que tienes que actuar antes que tu aliado, y esta vez no hay manera de cortarle el paso. Sales de Jiujian (1) y hay que conquistar Nanjun (2) con rapidez. Puedes desembarcar tus tropas dentro de la propia ciudad.



MISIÓN 7

Tomar Jingzou sigilosamente

Sales de Jiangxia (1), y tu primer objeivo es Nanjun (2), a la que se llega río abajo. Si intentas desembarcar dentro de las murallas, antes te las tendrás que ver con sus barcos cargados de arqueros, así que asegúrate de que tú también los llevas para hacerles frente. Una vez tomada Nanjun, hazte con la otra ciudad costera, Xiangyang (4). Luego sólo tienes que levar a tus tropas tierra adentro hasta Maicheng (3). No intentes tomar los condados de la isla del noreste, porque la ciudad de Fanchen (5) mandará tropas a defenderlos.



MISIÓN 8

Incendiar los campamentos unidos

En esta sencilla misión tienes que zarpar de Nanjun (1) y desembarcar en Yiling (2) para conquistarla.



MISIÓN 9

Vencer a Cao Xiu con estrategia

Para escoltar con éxito a Zhou Fang –que sale junto a la ciudad de Shouchun (2)– hasta Wancheng (1) tienes que tomar el vado (3) que queda al norte. Al otro lado del vado hay una patrulla a la que no puedes derrotar, pero si pasas a la carrera deberías ser capaz de dejarlos atrás. Una vez hayas llegado a Wancheng, procede a invadir Shouchun con las estrategias habituales.



MISIÓN 10

Capturar Heibei

Saliendo de Xuzhou (1) tienes que apoderarte de (por este oren) Yanzhou (2), Yizhou (4) y Quingzhou (3). No es la primera vez que tomas tres ciudades en un sola misión, así que no debería ser muy difícil. Yizhou tratará de reconquistar Yanzhou al poco de capturarla.



MISIÓN 11

Marchar sobre las riveras

Tanto la ciudad de partida, Yiling (1), como Yong'an (2) y Fuling (3) son ciudades costeras, no así Linjian (4), que debe ser tomada por tierra después de desembarcar en el norte. Construir barcos será difícil por las interferencias de Yong'an y Fuling, que destruirán rápidamente tus barcos iniciales. No cometas el error de dejar desprotegida de arqueros la puerta de la ciudad para intentar salvar a los barcos, ya que pronto serás asediado, y quizá no llegues a tiempo para evitar que entren en tu ciudad. Tras rechazar a los asaltantes, te recomendamos tomar Yong'an y Fuling por tierra (de todos modos, vas a tener que construir equipo de asedio para tomar Linjian).

Cuando hayas pacificado la costa, entonces ya puedes construir barcos de transporte tranquilamente y mandar a tus tropas contra Linjian.



MISIÓN 12

Batalla de Chengdu

Saliendo de Fuling (1), hay que tomar Bajun (2), Hanzhong (3), Chengdu (4) y Jiangyou (5) empleando las estrategias básicas. El enemigo mandará refuerzos para intentar levantar el asedio a Bajun. Para llegar a Hanzong hay que pasar un puerto de montaña, así que procura proveerte adecuadamente.



MISIÓN 13

Arrasar las regiones del oeste

Tras sobrevivir al primer y brutal asalto que sufrirás (con escaleras y todo) en Hanzhong (1), ataca Hongnong (2), Chang'an (3) y Anding (4).



MISIÓN 14

Asedio inexpugnable

En esta ocasión tendrás que defender dos ciudades iniciales, Shouchan (1) y Hongnong (2). Como de costumbre, dedica una a construir un ejército de asedio (Shouchan) y confórmate con defender la otra (Hongnong) de los continuos ataques del enemigo. Luego, una vez te sientas lo bastante fuerte, conquista metódicamente Xuchang (4) (cuyo asedio intentará ser levantado por Chenliu); después haz lo propio con Chenliu (3), y por último, tras hacer un alto en Hongnong para recuperar fuerzas, lánzate contra Louyang (5).

Una vez hayas conquistado las ciudades señaladas, habrás concluido la larga y laboriosa campaña y te habrás asegurado el control del país más grande el mundo. El esfuerzo ha merecido la pena, ¿no?

G.P.H.

Micromanía



Redacción y Diseño: Equipo Micromanía
Depósito Legal: M-15.436-1985

HOBBY PRESS

AS
GRUPO AXEL SPRINGER

Este suplemento se incluye conjunta
e inseparablemente con la revista MICROMANÍA